RACING BATTLE C1 GRAND PRIX Official guide book

レーシングバトル C1 グランプリ 公式ガイドブック

レーシングバトル RACING BATTLE C1 GRAND PRIX 公式ガイドブック

最速のための
公式完全本

RACING BATTLE C1 GRAND PRIX Official guide book

レーシングバトル C1 グランプリ 公式ガイドブック

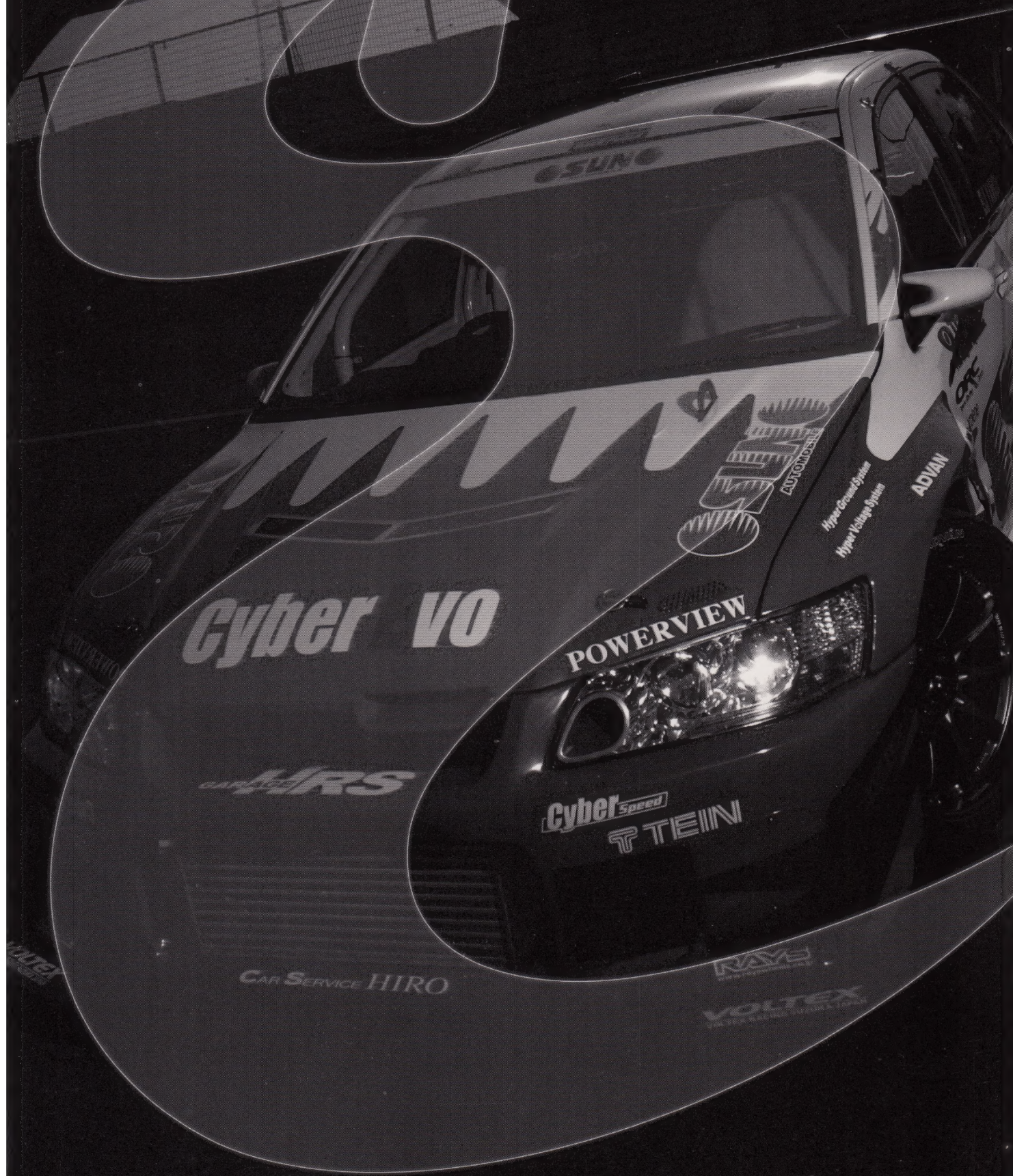
RACING BATTLE

C1 GRAND PRIX Official guide book

| ➔ レーシングバトル C1 グランプリ 公式ガイドブック |

RACING BATTLE C1 GRAND PRIX Official guide book

レーシングバトル C1 グランプリ 公式ガイドブック

POWERVIEW
VOLTEX
TEIN
AUTOMOBILE

#1__SYSTEM GUIDE 004 システムガイド
006 ゲームモード紹介
006 クエストモード、チャレンジモード
007 チャレンジモードで使用できる車種
008 VSモード、リプレイシアター、オプション
009 画面の見方

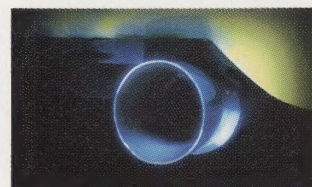
#2__QUEST GUDIDE 010 クエストモード攻略
012 クエストモード解説
013 ホームメニュー
014 ガレージメニュー
015 SP(スピリットポイント)バトル
016 DP(ドリフトポイント)バトル
017 RP(レーシングペナルティポイント)バトル
018 NP(人気ポイント)、フィールドについて
019 クエストモード完全進行チャート
020 B.A.D.システム
021 称号α対応表
022 称号β対応表
023 特殊な通り名
025 バトルに勝つためのテクニック
026 スペシャルイベント
027 イベントスケジュール(フィールド1)
028 イベントスケジュール(フィールド2)
029 イベントスケジュール(フィールド3)

#3__TUNNING LECTURE 030 チューニングレクチャー
032 チューニングパーツ解説
033 パワー
034 パワートレイン
035 ボディ
036 タイヤ/ホイール、エアロ
037 ドレスアップ、レストア
038 全ホイールカタログ
042 セッティングガイド
044 ミッション、アライメント
045 サスペンション
046 その他
047 ディファレンシャル、タイヤ交換、インチアップ

#4__DRIVING LECTURE 048 ドライビングレクチャー
050 車の基本講座
050 エンジン
053 タイヤ
054 駆動方式
055 LSD(作動制限装置)
056 基本挙動
057 グリップ&ドリフト走行

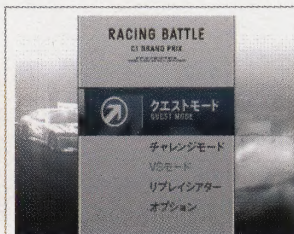
#5__COURSE GUIDE 058 コースガイド
062 首都高サーキット(外)
066 筑波サーキット
070 鈴鹿サーキット(東)
074 大阪環状サーキット
076 TIサーキット英田
082 鈴鹿サーキット(西)
088 首都高サーキット(内)
092 日光サーキット
096 鈴鹿サーキット
098 オーバルサーキット

#6__COMPLETE DATA 100 完全データ
102 全登場車種紹介
115 ライバルデータ
132 アイテム紹介

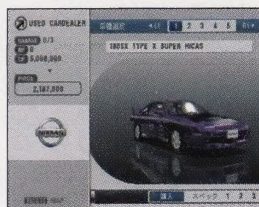
EIJI YAMADA
ideell
ADVAN
AUTOMOBILE
TAKATA
CRUISE
SUPER RACING
CUSCO
MK Sports
VOLTEX
VOLTEX RACING SUZUKA JAPAN

→SYSTEM GUIDE

ゲームモード紹介

GAME MODE EXPLANATION

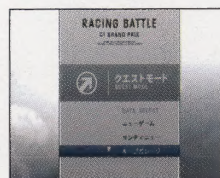
『レーシングバトル C1 GRAND PRIX』では、タイトル画面で3つのレースモードとリプレイシアター、およびオプションを選択することができる。この項ではそれぞれのモードの内容を詳しく紹介していこう。

ゲーム開始時、タイトル画面で選択できるのは5つの項目となっている。

クエストモード | Quest mode |

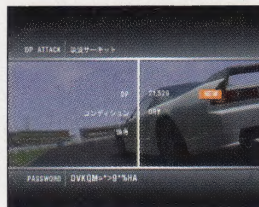
多数のライバルやチームをバトルで倒し、最終的にC1 GRAND PRIXでの優勝を目指すモード。このモードでは好みの車を購入し、バトルで得られるCPでマシンをチューンアップし、より速いライバルに挑んでいく。ライバルを倒すにはマシンの基本性能はもちろん、チューンの進み具合が非常に重要になる。また、バトル(P15以降を参照)にはSPバトル、RPバトル、DPバトルの3種類とスペシャルイベントがある。

最初は任意の車種を購入できる。車種によってその後の難易度が変わるので慎重に選ぶこと。

バトルを行ない、ライバルを倒すことによって、そのチームのボスを引き ずり出すことができる。

●キープガレージ

完全クリア後、タイトル画面に現われたキープガレージを選択すると、車やアイテムを引き継いだ状態で最初からプレイできるのだ。

購入した車やパーツ、アイテムのほかに、資金も引き継いだままで最初から挑戦できるぞ。

チャレンジモード | Challenge mode |

タイムアタック、DPアタック、フリー走行ができる。使用する車は、クエストモードに登場する初期設定車、クエストモードのガレージで所有しているもの、クエストモードでパスワードを取得した車種の中から使用車種を選んだら、コースや天候、タイヤの種類を設定し、各種走行が行なえるのだ。アタックが終わると、リザルト画面ではもっとも速い周回のタイムやDPポイントとともにパスワードが表示される。

表示されるパスワードは、元気のホームページ上で開催されるランキング大会で使用する。

フリー走行はタイムやポイントには一切関係がない。景色を見ながらゆっくりと走行できる。

チャレンジモードで使用できる車種

チャレンジモードで選択できるのは、以下のリストにある76種類の車だ。新たにパーツの追加などのチューンはできないので、チューンドカーで走行したい場合はスペシャルカーの中から選択するといい。スペシャルカーはすでに限界までチューンした状態になっているぞ。

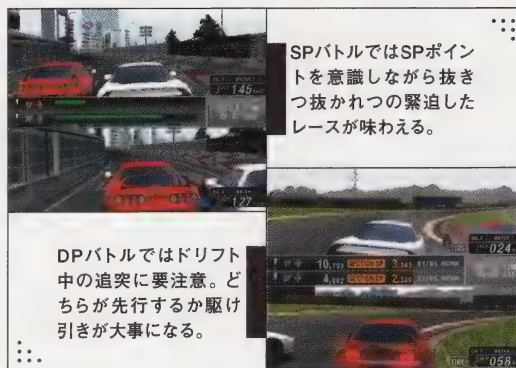
メーカー	車名	車重(kg)	エンジン※1	過給器	排気量(cc)	馬力(ps/rpm)	トルク(kgf·m/rpm)	駆動方式
NISSAN	180SX TYPE X SUPER HICAS	1240	L4	TURBO	1998	205/6000	28/4000	FR
NISSAN	SKYLINE GT-R VspecII R32	1500	L6	TURBO	2568	280/6800	36/4400	4WD
NISSAN	SKYLINE GT-R Vspec R33	1540	L6	TURBO	2568	280/6800	37/4400	4WD
NISSAN	SKYLINE GT-R VspecII R34	1560	L6	TURBO	2568	280/6700	40/4400	4WD
NISSAN	Silvia spec R AERO S15	1240	L4	TURBO	1998	250/6400	28/4800	FR
NISSAN	Silvia K's S14	1250	L4	TURBO	1998	220/6000	28/4800	FR
NISSAN	Silvia K's S13	1150	L4	TURBO	1998	205/6000	28/4000	FR
NISSAN	SKYLINE COUPE 350GT	1530	V6	NA	3498	280/6200	37/4800	FR
NISSAN	FAIRLADY Z Version ST	1450	V6	NA	3498	280/6200	37/4800	FR
MITSUBISHI	LANCER EVOLUTION VIII GSR	1410	L4	TURBO	1997	280/6500	39/3600	4WD
MITSUBISHI	LANCER EVOLUTION VII GSR	1400	L4	TURBO	1997	280/6500	39/3600	4WD
MITSUBISHI	LANCER EVOLUTION VI GSR	1360	L4	TURBO	1997	280/6500	38/3000	4WD
MITSUBISHI	LANCER EVOLUTION V GSR	1360	L4	TURBO	1997	280/6500	38/3000	4WD
MITSUBISHI	FTO GP Version R	1150	L4	NA	1998	200/7600	20/6000	FF
MAZDA	RX-7 Type RZ	1270	RE	TURBO	1308	280/6500	32/5000	FR
MAZDA	RX-7 INFINI III	1230	RE	TURBO	1308	215/6500	28/4000	FR
MAZDA	RX-8 Type S	1310	RE	NA	1308	250/8500	22/5500	FR
MAZDA	ROADSTER RS	1080	L4	NA	1839	160/7000	17/5500	FR
MAZDA	ROADSTER S SPECIAL TYPE2	990	L4	NA	1839	130/6500	16/4500	FR
MAZDA	ATENZA SPORT 23Z	1390	L4	NA	2260	178/6500	21/4000	FF
MAZDA	AXELA Sport 23S	1270	L4	NA	2260	171/6500	21/4100	FF
TOYOTA	Supra RZ	1510	L6	TURBO	2997	280/5600	46/3600	FR
TOYOTA	CHASER TOURER V	1480	L4	TURBO	2491	280/6200	38/2400	FR
TOYOTA	MR2 GT	1270	L4	TURBO	1998	245/6000	31/4000	MR
TOYOTA	CELICA GT-FOUR	1390	L4	TURBO	1998	255/6000	31/4000	4WD
TOYOTA	CELICA SS-II SUPER STRUT PACKAGE	1140	L4	NA	1795	190/7600	18/6800	FF
TOYOTA	MR-S S EDITION	970	L4	NA	1794	140/6400	17/4400	MR
TOYOTA	ALTEZZA RS200 L EDITION	1380	L4	NA	1998	220/7600	22/6400	FR
TOYOTA	MR2 G Super Charger	1100	L4	SC	1587	145/6400	19/4400	MR
TOYOTA	SUPRINTER TRUENO GT APEX	960	L4	NA	1587	130/6500	15/5200	FR
TOYOTA	COROLLA LEVIN GT APEX	960	L4	NA	1587	130/6500	15/5200	FR
SUBARU	IMPREZA WRX STi Spec C	1350	F4	TURBO	1994	280/6000	40/4400	4WD
SUBARU	IMPREZA WRX STi type RA spec C	1310	F4	TURBO	1994	279/6400	39/4400	4WD
SUBARU	IMPREZA WRX STi VersionVI	1270	F4	TURBO	1994	280/6500	36/4000	4WD
SUBARU	LEGACY B4 GT	1410	F4	TURBO	1994	280/6400	35/2400	4WD
SUBARU	LEGACY TOURING WAGON GT spec B	1450	F4	TURBO	1994	279/6400	35/2400	4WD
SUBARU	LEGACY B4 RSK	1470	F4	TURBO	1994	280/6500	35/5000	4WD
SUBARU	IMPREZA SportsWagon WRX	1380	F4	TURBO	1994	250/6000	34/3600	4WD
SUBARU	LEGACY TOURING WAGON GT-B E-TuneII	1500	F4	TURBO	1994	280/6500	35/5000	4WD
SUZUKI	Cappuccino	690	L3	TURBO	658	64/5400	10/3500	FR
DAIHATSU	Copen Active Top	830	L3	TURBO	659	64/7600	11/3200	FF
HONDA	NSX-R NA2	1270	V6	NA	3179	280/7300	31/5300	MR
HONDA	NSX-R Type S Zero	1270	V6	NA	3179	280/7300	31/5300	MR
HONDA	NSX-R NA1	1230	V6	NA	2977	280/7300	30/5400	MR
HONDA	S2000	1250	L4	NA	1997	250/8300	22/7500	FR
HONDA	INTEGRA TYPE R DC5	1180	L4	NA	1998	220/8000	21/7000	FF
HONDA	INTEGRA TYPE R DC2	1120	L4	NA	1797	200/8000	19/6200	FF
HONDA	CIVIC TYPE R EP3	1190	L4	NA	1998	215/8000	20/7000	FF
HONDA	ACCORD Euro R CL7	1390	L4	NA	1998	220/8000	21/6000	FF
HONDA	CIVIC TYPE R EK9	1070	L4	NA	1595	185/8200	6/7600	FF
HONDA	CR-X SiR	970	L4	NA	1595	160/7600	15/7000	FF
HONDA	ACCORD Euro R CL1	1330	L4	NA	2156	220/7200	22/6700	FF
SPECIAL	HKS CT9A TRB-02	—	L4	TURBO	—	—	—	4WD
SPECIAL	M SPEED BNR34	—	L6	TURBO	—	—	—	4WD
SPECIAL	SUNAUTO CYBER EVO	—	L4	TURBO	—	—	—	4WD
SPECIAL	JUN HYPER LEMON EVO V	—	L4	TURBO	—	—	—	4WD
SPECIAL	JUN SUPER LEMON GDB	—	F4	TURBO	—	—	—	4WD
SPECIAL	RE AMEMIYA super-G	—	RE	TURBO	—	—	—	FR
SPECIAL	RE AMEMIYA GReddy9	—	RE	TURBO	—	—	—	FR
SPECIAL	Mine's BNR34 GT-R N1 base	—	L6	TURBO	—	—	—	4WD
SPECIAL	ALPINE ALTEZZA	—	L4	TURBO	—	—	—	FR
SPECIAL	Sun Line Auto S15	—	L4	TURBO	—	—	—	FR
SPECIAL	Sequential FireSF15	—	L4	TURBO	—	—	—	FR
SPECIAL	MCR BNR34	—	L6	TURBO	—	—	—	4WD
SPECIAL	Ridox Fact JZA80	—	L6	TURBO	—	—	—	FR
SPECIAL	NOB S15 SILVIA	—	L4	TURBO	—	—	—	FR
SPECIAL	HKS GENKI IS220R	—	L4	TURBO	—	—	—	FR
SPECIAL	A'PEX D1 PROJECT FD3S	—	RE	TURBO	—	—	—	FR
SPECIAL	BLITZ ER34 D1 SPL	—	L6	TURBO	—	—	—	FR
SPECIAL	HKS S15 HIPER SILVIA	—	L4	TURBO	—	—	—	FR
SPECIAL	C-WEST S2000 PROTO TYPE	—	L4	NA	—	—	—	FR
SPECIAL	SAB SUPER STREET RX-8	—	RE	NA	—	—	—	FR
SPECIAL	RS-R S15	—	L4	TURBO	—	—	—	FR
SPECIAL	GENKI S2000	—	L4	NA	—	—	—	FR
SPECIAL	AQUA NSX NA2	—	V6	NA	—	—	—	MR
SPECIAL	ALPINE NSX NA2	—	V6	TURBO	—	—	—	MR
SPECIAL	AQUA NSX NA2 Version2	—	V6	NA	—	—	—	MR

※1：L3＝直列3気筒、L4＝直列4気筒、L6直列6気筒、V6＝V型6気筒、F4＝水平対向4気筒、RE＝ロータリー

VSモード | VS mode |

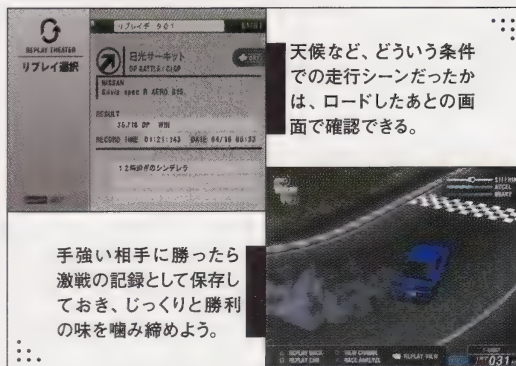
上下2分割した画面で行なわれるプレイヤー同士の対戦レース。コントローラーをふたつ接続することで初めてメニュー画面でこのモードを選択できるようになる。レースにはSPバトルとDPバトルの2種類があり、ここで選択できるのはチャレンジモードで使用できる車種と同じものとなっている。プレイヤーがそれぞれのメモリーカードを持ちよれば、自分でチューンした車同士で対戦できる。

SPバトルではSPポイントを意識しながら抜きつ抜かれつの緊迫したレースが味わえる。

DPバトルではドリフト中の追突に要注意。どちらが先行するか駆け引きが大事になる。

リプレイシアター | Replay theater |

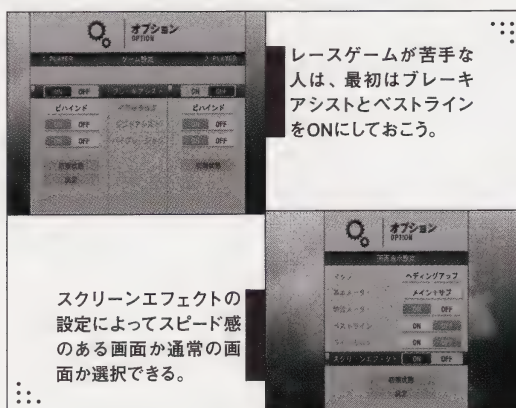
クエストモードとチャレンジモードの“タイムアタック”および“DPアタック”、さらにVSモードでセーブした走りのリプレイを閲覧できるモード。リプレイデータには、走行シーンだけではなく、使用車種や獲得したポイント、レコードタイム、ゲーム内での日付、対戦した相手など収録時の内容も同時に記録される。チャレンジモードでのベストタイムやクエストモードでの強敵との激戦などをぜひ保存しておこう。

天候など、どういう条件での走行シーンだったかは、ロードしたあとの画面で確認できる。

手強い相手に勝ったら激戦の記録として保存しておき、じっくりと勝利の味を噛み締めよう。

オプション | Option |

セーブ／ロードをはじめ環境や各種設定を行なう。ゲーム設定、画面表示設定、サウンド設定、BGMセレクト、操作レスポンス、コントローラー設定、GT FORCE設定、GT FORCE Pro設定、パスワード入力、パスワード出力などができる。特筆すべきはゲーム設定と画面表示設定。“ブレーキアシスト”をONに設定するとブレーキングポイントで車が自動的に減速し、“ベストライン”をONにすると走行ラインが表示されるぞ。

レースゲームが苦手な人は、最初はブレーキアシストとベストラインをONにしておこう。

スクリーンエフェクトの設定によってスピード感のある画面か通常の画面か選択できる。

画面の見方

『レーシングバトル C1 GRAND PRIX』には多彩なバトルシステムがあり、それぞれゲーム画面の構成が異なっている。激しいバトルを勝ち抜くためにはしっかりと画面上に表示されているデータを把握し、その内容を瞬時に分析して戦略的にバトルに挑む必要がある。レース中は一瞬の判断によって勝敗が分かれることもあるので画面表示の内容は完全に頭に入れておこう。

SPバトル

ドライバーの精神力を削り合うバトルシステム。どちらかのSPゲージがなくなることにより勝負が決まる。

01 バトルセット数
02 タイム
03 通り名/SPゲージ
04 SETナンバー
05 ライバル名/SPゲージ
06 バックミラー
07 NPゲージ
08 ライバル車
09 地図
10 計器類
11 ターボ/ナイトロ
12 油温/水温警告灯
13 TIREグリップ
14 ギア/速度計

RPバトル

5台のライバル車と同時にスタートし、サーキットを規定の周回数走ってゴールする形式のバトルシステム。

01 周回数
02 残りRP
03 ファステストラップ
04 セクション
05 順位
06 ラップタイム
07 タイム
08 敵車両順位

DPバトル

特定の区間内でドリフト走行を行ない、走りの美しさやキレによって加算されるDPを競うバトルシステム。

01 通り名
02 総獲得DP
03 DPメッセージ
04 DP
05 ライバルの提示したDP

0-400／0-1000

オーバルサーキットで行なわれ、400mまたは1000mを規定タイムより速く走ることが求められる。

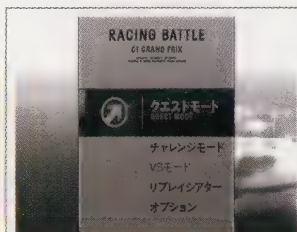
01 ターゲットタイム
02 現在のタイム
03 セクションタイム

2 Quest Guide
[クエストガイド]

➔QUEST GUIDE

クエストモード解説

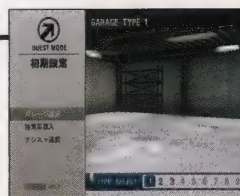
QUEST GUIDE EXPLANATION

ゲームのメインモードともいえるクエストモード。この項では、各種バトルやイベントレースのほか、エンディングまでの進行チャートや通り名の一覧表も掲載する。完全クリアのための参考にしてもらいたい。

バトルの勝利条件や各種ポイントの意味などをここでしっかり確認しよう。

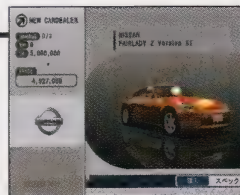
クエストモードの流れ

クエストモードでは自分の車をチューンしながら手強いライバルたちを倒していく。開始直後の流れをここで紹介するので、これを読んでクエストモードをスムーズに進めてほしい。とくに開始直後は手持ちの予算が限られているので、購入する車選びは慎重にしよう。

1 ガレージ選択

所有している車を3台まで保管できるガレージだが、まずは好みのガレージを選択する。ガレージではセッティングやチューニングパーツの変更ができる。

内容はどれも同じなので好みの内装を選択しよう。費用はかかるがあとで変更もできる。

2 車を購入

カーディーラーで最初の愛車を購入する。新車と中古車があり、中古車はすでにチューニングパーツが付いていて割安だが、ボディがヘタっていることもある。

手持ちの500万CPで買える最速の車、フェアレディZなら終盤まで活躍してくれる。

3 Cライセンス取得

車を購入し、ミッションやブレーキのアシスト機能、ベストライン表示などのON/OFFを選択したらまずはサーキット講習会で筑波サーキットを1周する。

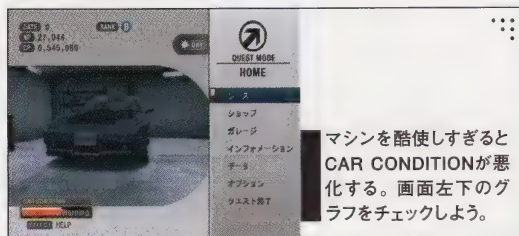
単にコースを一周するだけで自動的にCライセンスを取得できる。ここで操作に慣れておこう。

4 レースに参加

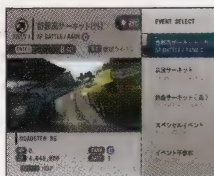
最初に参加できるのはフィールド1(P18参照)のランクC(P19参照)のレース。3つのサーキットにそれぞれ敵のチームがいるので、まずはそのすべてを倒そう。

各チームを倒すことができたら、ランク昇格をかけてエリアボスのマスターと勝負ができる。

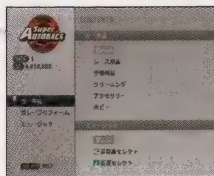
ホームメニュー

ホームメニューでは、経過日数やランク、稼いだポイントのほかに車のボディの弱り具合を表わすCAR CONDITIONなど、さまざまなプレイヤーのデータを確認できる。ここではレースに出場するほか、ショップでの買い物やガレージでのセッティング、インフォメーションでの情報収集をする。

マシンを酷使しすぎるとCAR CONDITIONが悪化する。画面左下のグラフをチェックしよう。

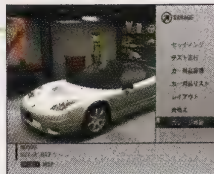
◎レース

現在出走可能なイベントを選択し、レースに参加する。R1ボタンを押すことでそのイベントに参加する予定のライバルを確認することが可能。

ライバルにはSP、RP、DPのいずれかのバトルで勝利すればよい。得意なバトルで挑もう。

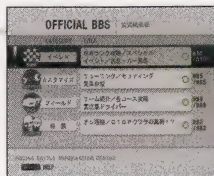
◎ショップ

チューニングショップ、スーパーオートバックス、カーディーラーで買い物ができる。ゲームの進行によりチューニングメニューが増加する。

スーパーオートバックスではバトルを助けてくれるさまざまなカー用品の購入が可能だ。

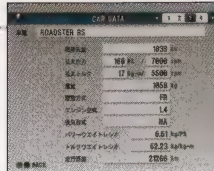
◎ガレージ

購入したチューニングパーツのセッティングや装備するカー用品の選択、車の乗り換えなどができる。その内容はP14で詳しく説明する。

収納できる車は3台までだが、ガレージ移動でサブガレージを作ればそれ以上所有できる。

◎インフォメーション

掲示板ではカスタマイズやバトルのコツなど貴重な情報を得られる。そのほかイベントリストやライバルリストの閲覧、ムービーの鑑賞もできる。

掲示板は雑談も多いが、セッティングやライバルの出現情報など役立つ情報も数多くある。

◎データ

プレイヤーデータの詳細を確認できる。勝敗数や勝率、各種獲得ポイントのほか、詳しいマシンスペック、チューニングのレベルが見られる。

ここでしか確認できないパワー／トルクウエイトレシオなどの詳細なスペックもわかる。

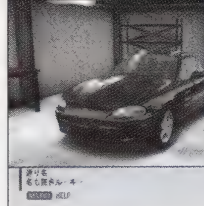
◎オプション

タイトル画面にあるオプションメニューと同じ内容となっている。進行状況のセーブやサウンド設定、操作レスポンスの設定などができる。

◎クエスト終了

その名のとおりクエストモードを終了することができる。このメニューを選んだあとでセーブをするかしないかの選択ができるようになっている。

ガレージメニュー

チューニングパーツはショップで買えるが、細かなセッティングはガレージメニューで行なう。チューニングはバランスが大事なので、一部分だけ突出してチューンをしても返って運転しにくくなってタイムが遅くなることが多々ある。必ずセッティングをしてバランスを取ること。

新しいパーツを買ったらセッティングとテスト走行をくり返してベストなバランスを探る。

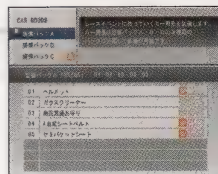
◎セッティング

オートセッティングとコースセッティング、ガレージセッティングの3種類がある。ガレージセッティングではパーツ単位の調整が可能だ。

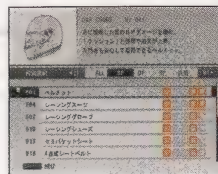
◎テスト走行

セッティングを施したらテスト走行して車の挙動を確かめ、さらにセッティングを煮詰める。走行するコースと天候は自由に設定できる。

◎カー用品装備

ショップで買ったカー用品で、装備可能なものに関しては、装備パックA～Cの3種類のセットを作り、バトル形式によってパックを選択する。

それぞれのバトルに有利なカー用品を選別して、3種類の装備パックを用意しておこう。

◎カー用品リスト

現在持っているカー用品を一覧表示できる。装備したときの効果はもちろん、どのバトルで有利に働くかがひと目でわかるようになっている。

種別選択をすれば、発揮する効果をバトル形式別に並べ替えることができるぞ。

◎レイアウト

ガレージ内に飾るカー用品やポスターなどのインテリアを変更することができる。カー用品の置き場所はアイテムごとに固定となっている。

アイテムを飾ることによって効果を発揮するアイテムもある。いろいろ試してみよう。

◎乗換え

メインガレージに駐車している車の中からほかの車に乗り換えることができる。L1ボタンとR1ボタンで乗り換える車を選択する。

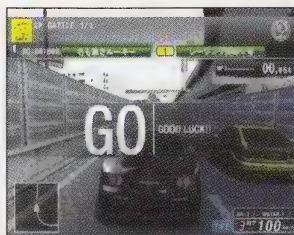
方向キーの左右を押していくと、表示されている車種のスペックを確認することができる。

◎ガレージ移動

メインガレージには最大3台までしか収容できない。それ以上所有するにはサブガレージを任意のメモリーカードに作成し、そこに保存する。

サブガレージのデータは、メインガレージが保存されたメモリーカード内に作成される。

SPバトル | Spirit Point Battle |

SPバトルとはドライバーの精神力をSP＝スピリットポイントとして画面上部にゲージで表わし、相手のゲージを0にすることで勝利となるバトルシステムだ。FREE RUNの時間内にライバルにバトルを申し込むのだが、その時間内であれば勝敗に関わらず何度でもバトルをすることができる。

バトル中には一般車も走行している。先行したら徹底的にブロックするのも勝利の秘訣だ。

SPバトルの開始方法について

バトルしたい相手の後ろにつき、L2ボタンでパッシングをするかL3ボタンでホーンを鳴らすことによってバトルを申し込むことができる。その直後、CHAIN LIMITのゲージが表示されている時間内に別の車にバトルを申し込めば、最大3台までの敵車と対戦することができる。

CHAIN LIMITは、敵が同チームなら同時スタートバトルとなり、違ければ順に対戦する。

SPゲージについて

SPゲージはライバルと差がつくと減少し、その距離が開くほど減少スピードが速くなる。また、壁や車などの障害物に当たることでも減少し、その衝撃が大きいと減少幅も大きくなる。エスケープゾーンのあるサーキットの場合は、コースアウトすると減少し続ける。

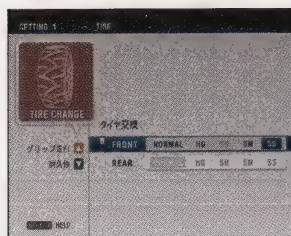
コースアウトによるSPゲージの減少は、車体全部がコースの外側に出ている場合のみとなる。

SPバトルにおける獲得CPについて

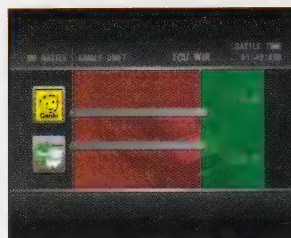
01	ライバル撃破ポイント	ライバルの基準CP×（A+B）
02	ウィニングポイント	C
03	SP残量ポイント	((SP残量+D+E)×200)×F
04	スペシャルポイント	G
05	走行距離	走行距離(m)÷100×H

A	ラウンド数	1戦目0	2戦目0.5	3戦目1.0	
B	対戦履歴	初戦での勝利3.0	対戦済み2.0	SPバトルで勝利済み1.0	
C	勝利ポイント	1勝目10000 5連勝目100000	2連勝目20000 6連勝目140000	3連勝目40000 7連勝目180000	4連勝目80000 8連勝以上220000
D	ラウンド数	1戦目0	2連戦400	3連戦800	
E	対戦人数	1人0	2人200	3人500	
F	パーフェクト	SPゲージを減らすことなく勝利した場合2.0			
G	特殊	初勝利時に得られるボーナスポイント ランクAボス＝5000		ランクCボス＝1000 C1GP＝10000	ランクBボス＝2000 ラストボス＝50000
H	対戦人数	1人600	2人以上700		

DPバトル | Drift Point Battle |

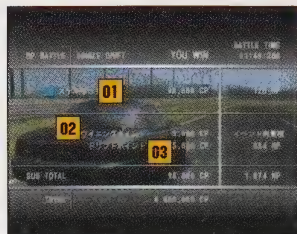
コース上に設置された計測セクション内でドリフト走行を行ない、DP＝ドリフト評価ポイントをライバルと競うバトル。セクションは複数設置されており、それらのDPの合計で勝敗を決定する。スピードレースと違い、魅せるドリフトを心がけることで高ポイントを獲得できる。

ドリフトをするにはセッティングが非常に重要。適度に後輪が滑りやすい設定にすること。

DPバトルの勝敗について

プレイヤーのDPの合計が、画面右上に表示されているライバルが持っているDPを上回れば勝利となる。計測方法やDPの加算システムは下で詳しく述べるが、ひとつひとつの計測区間の得点にあまりこだわらず、全体をミスなく走り、ドリフト走行を成功させることを心がけること。

できるだけ最後までミスしないで走り、最終的にDPの合計点が1点でも上回ればいい。

DPポイントについて

ACTIONという表示から計測が始まる。DPはドリフトの進入速度、ドリフトアングル、ドリフトの継続時間によって算出される。計測区間でミスをせず、かつ1000DP以上獲得するとボーナスポイントが1000DP加算される。ボーナスポイントは以降の計測区間で連続してドリフトを成功させていくと、2000DP、3000DP、4000DP、5000DPと増えていき、5回目以降は5000DPが加算されていく。ただし、途中で停車やスピン、コースアウトをするとドリフト失敗とみなされ、そこで計測が中断される。あわせて、ボーナスポイントの連続回数もリセットされてしまうのだ。

DPバトルにおける獲得CPについて

01	ライバル撃破ポイント	ライバルの基準CP×A
02	ウィニングポイント	B
03	ドリフトポイント	DP（ただし、1000点以下の場合は1000CP）

A	対戦履歴	初戦での勝利3.0	対戦済み2.0	DPバトルで勝利済み1.0	
B	勝利ポイント	1勝目3000	2連勝目5000	3連勝目7000	4連勝目10000
		5連勝目12000	6連勝目15000	7連勝目20000	8連勝以上25000

RPバトル | Racing Penalty Point Battle |

スタートラインから5台のライバルカーと同時にスタートし、規定周回数を終えた時点での順位を競うバトル。RP＝レーシングペナルティポイントは、SPとは違ってプレイヤーのダメージメーターとしてのみ使われ、一定以上減少するとピットストップペナルティが課せられる。

ピットストップペナルティでは、タイヤ交換も行なえず、大幅なタイムロスとなってしまう。

RPバトルのルールについて

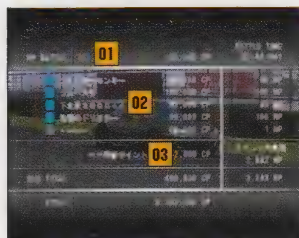
このバトルではゴールした時点で自分より下位のライバルに対してのみ勝利したことになる。逆に言えば一度に複数のライバルに勝利できるので、たった1回の勝利で大量のCPの獲得が可能だ。高額なチューンナップ費用がほしいときなどに、効率いい資金稼ぎに利用しよう。

短時間で資金稼ぎをしたければ、筑波などコースの全長が短いイベントに参加するといい。

RPゲージについて

スタート時には100あるRPは、コースアウト、壁やライバルへの衝突、コースの逆走によって減少する。50を切るとペナルティとしてピットストップが課せられ、50ポイント分回復するまではスタートできない。0になると強制的にリタイヤさせられるので乱暴な運転は禁物だ。

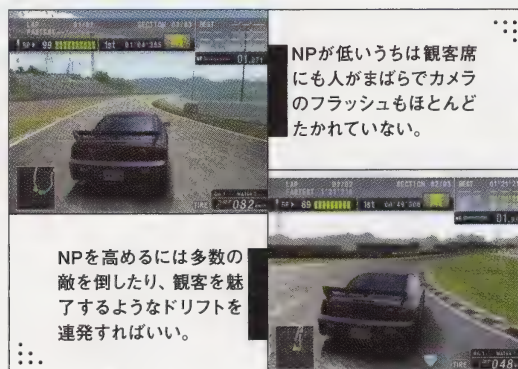
自分からピットインすると、RPのほかにタイヤ、油温、水温、ナイトロガスが回復する。

DPバトルにおける獲得CPについて

01	順位ポイント	A
02	ライバル撃破ポイント	ライバルの基準CP×B
03	RP残量ポイント	RP残量×C

A	順位	1位＝30000	2位＝25000	3位＝20000	4位＝15000
		5位＝12000	6位＝10000		

B	対戦履歴	初戦での勝利3.0	対戦済み2.0	RPバトルで勝利済み1.0
C	RP残量&ペナルティ	ペナルティでピットインしていない場合	RP残量100＝70000 RP残量50未満＝200	RP残量50以上＝400
		ペナルティでピットインしている場合	RP残量100＝30000 RP残量50未満＝200	RP残量50以上＝300

NP（人気ポイント）｜Ninki Point｜

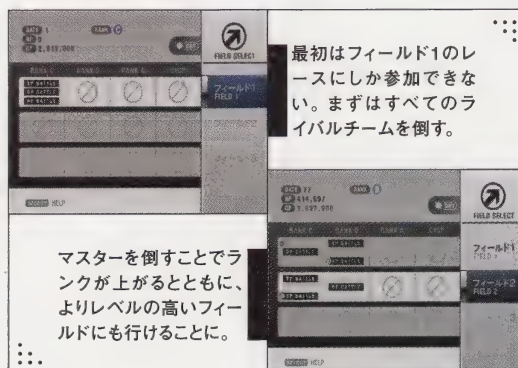
NPは人気ポイントという名前のとおり、プレイヤーのサーキットにおける人気を表わす数値だ。下の表にあるとおり、レースにおいて特定の条件を満たすことにより上昇もしくは下降する。NPが上がることによる一番大きなメリットは、スペシャルイベント（P27参照）に参加できることだ。イベントに勝利することで高額な賞金や高価なブランドチューニングパーツを入手できるので、資金的にも余裕ができるだろう。

NPが低いうちは観客席にも人がまばらでカメラのフラッシュもほとんどたかれていない。

NPを高めるには多数の敵を倒したり、観客を魅了するようなドリフトを連発すればいい。

●NPの上昇・下降について

NP上昇⬆	NP下降⬇
ドリフトによる評価	壁、車への接触
RPバトルでベストラップ更新	逆走（1mごとに減少）
ライバルを倒す（ライバルの持っているNPを入手）	コースアウト（車体全部がコース外に出た場合）

フィールドについて

クエストモードにはフィールド1からフィールド3まで3つのフィールドがあり、フィールドにはそれぞれ3つのサーキットが存在する。そして各サーキットにはそこを本拠地とするライバルチームがいる。クエストを開始してからしばらくはフィールド1のレースにしか参加できないが、すべてのサーキットのライバルチームを倒すことで出現するマスターを倒せばランクが上がり、つぎのフィールドへ挑戦可能になる。

最初はフィールド1のレースにしか参加できない。まずはすべてのライバルチームを倒す。

マスターを倒すことでランクが上がるとともに、よりレベルの高いフィールドにも行けることに。

●フィールドの種類

フィールド**1**	フィールド**2**	フィールド**3**
首都高サーキット（外）	大阪環状サーキット	首都高サーキット（内）
筑波サーキット	TIサーキット英田	日光サーキット
鈴鹿サーキット（東）	鈴鹿サーキット（西）	鈴鹿サーキット

クエストモード完全進行チャート

以下にクエストモードの真のエンディング(エンディング2)までの進行チャートを掲載する。フィールドの同一ランクに登録されているライバルを全員倒せば★印の付いたマスターが出現し、マスターを倒せばつぎのフィールドやランクなどに挑戦できる。UNKNOWNが登場するまでは、ライバルをいずれかのバトルで倒せばいいので、自分のいちばん得意なバトルで挑戦しよう。

クエストモードチャート表

●フィールド1/ランクC
RACING GUY/FINE DRIVE/Real Echo
各チームをいずれかのバトルで倒す

★ユウウツな天使登場
★ユウウツな天使をSPバトルで倒す

ランクBライセンス獲得

●フィールド1/ランクB	●フィールド2/ランクB
DIAMOND IMAGE/Cupid Arrows/Racing Ranger	NO LOSER/KAZE/Low Position/Safety Works Genesis R/Hot Head
各チームをいずれかのバトルで倒す	各チームをいずれかのバトルで倒す
★スティールハート登場	★イナズマシフトの拓也登場
★スティールハートをRPバトルで倒す	★イナズマシフトの拓也をDPバトルで倒す

ランクAライセンス獲得

●フィールド1/ランクA	●フィールド2/ランクA	●フィールド3/ランクA
SPEED MASTER/EXPLOSION/ INFINITY/COMMANDER/DE LA Speed/Seeks	Darts/Active Gate/HOME RUN/Shinsen-Gumi/ Glory Days/Shake Hips	TOP LEVEL/RINGS/UNLIMITED/Neo Limited/ BREATH LESS/Another Heaven
各チームをいずれかのバトルで倒す	各チームをいずれかのバトルで倒す	各チームをいずれかのバトルで倒す
★NOB登場	★嘆きのブルート登場	★オリマブ登場
★NOBをDPバトルで倒す	★嘆きのブルートをSPバトルで倒す	★オリマブをRPバトルで倒す

C1GP挑戦権獲得

C1GP/SPライバル登場	C1GP/DPライバル登場	C1GP/RPライバル登場
C1GP/SPライバルを倒す	C1GP/DPライバルを倒す	C1GP/RPライバルを倒す
C1GP/SP制覇	C1GP/DP制覇	C1GP/RP制覇

エンディング

●フィールド1/ランクC	●フィールド2/ランクC	●フィールド3/ランクC
RACING GUY/FINE DRIVE/Real Echo/ワンダラー ★ユウウツな天使	FIRST LADY/Drifters/@-Tention/ワンダラー ★ブラッドハウンド	Peletio SAKAI/RATT/Willows/ワンダラー ★裏切りのジャックナイフ
●フィールド1/ランクB	**●フィールド2/ランクB**	**●フィールド3/ランクB**
DIAMOND IMAGE/Cupid Arrows/Racing Ranger/ ワンダラー ★スティールハート	NO LOSER/KAZE/Low Position/Safety Works/ Genesis R/Hot Head/ワンダラー ★イナズマシフトの拓也	WIND STARS/TWISTER/RESPECT-H/ワンダラー ★首都高番長
●フィールド1/ランクA	**●フィールド2/ランクA**	**●フィールド3/ランクA**
SPEED MASTER/EXPLOSION/ INFINITY/COMMANDER/DE LA Speed/Seeks/ ワンダラー/★NOB	Darts/Active Gate/HOME RUN/Shinsen-Gumi/ Glory Days/Shake Hips/ワンダラー ★嘆きのブルート	TOP LEVEL/RINGS/UNLIMITED/Neo Limited/ BREATH LESS/Another Heaven/ワンダラー ★オリマブ
各チーム、ワンダラー、マスターを いずれかのバトルで倒す	各チーム、ワンダラー、マスターを いずれかのバトルで倒す	各チーム、ワンダラー、マスターを いずれかのバトルで倒す

UNKNOWN登場

●フィールド1/ランクC	●フィールド2/ランクC	●フィールド3/ランクC
RACING GUY/FINE DRIVE/Real Echo/ワンダラー ★ユウウツな天使	FIRST LADY/Drifters/@-Tention/ワンダラー ★ブラッドハウンド	Peletio SAKAI/RATT/Willows/ワンダラー ★裏切りのジャックナイフ
●フィールド1/ランクB	**●フィールド2/ランクB**	**●フィールド3/ランクB**
DIAMOND IMAGE/Cupid Arrows/Racing Ranger/ ワンダラー ★スティールハート	NO LOSER/KAZE/Low Position/Safety Works/ Genesis R/Hot Head/ワンダラー ★イナズマシフトの拓也	WIND STARS/TWISTER/RESPECT-H/ワンダラー ★首都高番長
●フィールド1/ランクA	**●フィールド2/ランクA**	**●フィールド3/ランクA**
SPEED MASTER/EXPLOSION/ INFINITY/COMMANDER/DE LA Speed/Seeks/ ワンダラー★NOB	Darts/Active Gate/HOME RUN/Shinsen-Gumi/ Glory Days/Shake Hips/ワンダラー ★嘆きのブルート	TOP LEVEL/RINGS/UNLIMITED/Neo Limited/ BREATH LESS/Another Heaven/ワンダラー ★オリマブ
各チーム、ワンダラー、マスターを 全てのバトルで倒す	各チーム、ワンダラー、マスターを 全てのバトルで倒す	各チーム、ワンダラー、マスターを 全てのバトルで倒す

エンディング2

B.A.D.システム | B.A.D. system |

『首都高バトル』シリーズの流れを汲む本作品は、プレイヤーの走りのスタイルによって通り名が命名される、伝統のB.A.D.システムを引き継いでいる。B.A.D.とはBattle Ability Systemの略で、バトルにおける技術を評価し、レベルに応じた最適な通り名が自動的につくのだ。

通り名はホームメニューやプレイヤーデータ画面、バトル中の画面などで確認できる。

B.A.D.の条件となる要素

通り名は称号αと称号βの組み合わせによって構成されており、称号αは走行スタイル、称号βは攻略スタイルによって決定される。通り名の判定は一日の終わりに行なわれ、各称号とも日本語表記と英語表記の2種類があるが、どちらが選ばれるかは完全にランダムだ。

称号α、βの条件	要素
バトル回数	全てのバトルの勝ち数、負け数を合計した値。 バトルの回数によって、それぞれの条件の基準となる値を決定する。

称号αの条件	要素
総獲得NP1	現在までに獲得したNPの値／総走行距離で算出される値。 通常想定されているNPよりも高い値を獲得している場合、この条件に当てはまる。
最高速度	自分の車で出した最高速度。 スペシャルイベントで提供された車で出した記録や、オートラン中の記録は含まない。 通常想定されている最高速度よりも速い場合、この条件に当てはまる。
最高連勝数	最高連勝数。イベントをまたいだ場合も有効。 チェインバトル、RPバトルで複数のライバルを相手にした場合も1勝とカウント。 通常想定されている最高連勝数よりも多い場合、この条件に当てはまる。
総獲得NP2	現在までに獲得したNPの値／総走行距離で算出される値。 通常想定されているNPよりも低い値しか獲得していない場合、この条件に当てはまる。
ピットペナルティ、リタイア回数	（ピットペナルティの数＋リタイアした数）÷バトルの回数×100で求められる値。 継続中のバトルをリタイアした場合にカウント。 SPバトルのフリーラン中にパドックに戻るのはリタイアにはならない。 リタイアが多いと、この条件に当てはまる。

称号βの条件	要素
車接触回数1	走行中、他の車に接触した回数を、走行距離で割った値。 接触回数は、1フレームごとに当たっているかどうかでカウントする（オートラン中の接触は含まない）。 通常想定されている接触回数よりも少ない場合、この条件に当てはまる。
コースアウト回数1	走行中、コースアウトや壁接触した回数を、走行距離で割った値。 コースアウト回数は、1フレームごとに4輪すべてがコースアウトしているかで判断してカウントする。 （1度コースアウトしたと判定されたら、コースに戻るまではそれ以上加算されない） 壁接触回数は、1フレームごとに当たっているかどうかでカウント。 オートラン中のコースアウト、壁への接触は含まない。 通常想定されているコースアウト回数よりも少ない場合、この条件に当てはまる。
勝率	すべてのバトルの勝ち数÷バトルの回数×100で求められる値。 1回のバトルで複数のライバルを相手にしても1バトルとカウントする。 通常想定されているより高い勝率を維持している場合、この条件に当てはまる。
車接触回数2	走行中、ほかの車に接触した回数を、走行距離で割った値。 通常想定されている接触回数よりも多い場合、この条件に当てはまる。
コースアウト回数2	走行中、コースアウトや壁接触した回数を、走行距離で割った値。 通常想定されているコースアウト回数よりも多い場合、この条件に当てはまる。

称号αの対応表

通り名の前半にあたる称号αの対応表を見てみよう。称号αの確定条件は、総獲得NP1、最高速度、最高連勝数、総獲得NP2、ピットペナルティおよびリタイア回数の5項目からなっている。なお、同じレベルの条件を複数同時に満たした場合は、総獲得NP1＞総獲得NP2＞最高速度＞最高連勝数＞ピットペナルティおよびリタイア回数の順番に優先されて称号が確定する。

レベル	バトル回数	総獲得NP1	名称1	名称2	最高速度	名称1	名称2
Lv1	10戦以上	1400以上	かわいい	プリティー	230km/h以上	気負いの	ハッスル
Lv2	30戦以上	1450以上	いとしの	ラブリー	240km/h以上	灼熱の	バーニング
Lv3	55戦以上	1500以上	素敵な	ワンダフル	250km/h以上	燃えさかる	フレイム
Lv4	85戦以上	1550以上	魅力的な	チャーミー	260km/h以上	高速の	スピーディー
Lv5	120戦以上	1600以上	話題の	ピックアップ	270km/h以上	切り裂き	スラッシュ
Lv6	160戦以上	1650以上	一流の	メジャー	275km/h以上	弾丸	バレット
Lv7	200戦以上	1700以上	やり手の	アグレッシブ	280km/h以上	韋駄天	ハイスピード
Lv8	240戦以上	1750以上	大物の	ビックネーム	285km/h以上	疾風の	スウィフト
Lv9	280戦以上	1800以上	非凡な	スーパー	290km/h以上	烈風の	ブリザード
Lv10	325戦以上	1850以上	注目の	ブーム	295km/h以上	豪風の	タイフーン
Lv11	375戦以上	1900以上	華麗な	ゴージャス	300km/h以上	閃光の	フラッシュ
Lv12	425戦以上	1950以上	幸運な	シンデレラ	305km/h以上	音速の	ソニック
Lv13	475戦以上	2000以上	本命の	フェバリット	310km/h以上	光速の	メガスピード
Lv14	525戦以上	2050以上	特別な	スペシャル	315km/h以上	超速の	ギガスピード
Lv15	575戦以上	2100以上	輝ける	スターダム	320km/h以上	神速の	マキシマム

レベル	バトル回数	最高連勝数	名称1	名称2	総獲得NP2	名称1	名称2
Lv1	10戦以上	5回以上	名無しの	ネームレス	700未満	普通の	アベレージ
Lv2	30戦以上	15回以上	無名の	アンノウン	750未満	平凡な	コモン
Lv3	55戦以上	27回以上	駆け出しの	カブ	800未満	のんびり屋の	マイペース
Lv4	85戦以上	42回以上	若き	ヤング	850未満	消極的な	ネガティブ
Lv5	120戦以上	60回以上	期待の	ホープ	900未満	生意気な	サーシー
Lv6	160戦以上	80回以上	気鋭の	パワフル	950未満	二流の	マイナー
Lv7	200戦以上	100回以上	有名な	フェイマス	1000未満	寂れた	デソレイト
Lv8	240戦以上	120回以上	衝撃の	ショッキング	1050未満	忘れられた	フォーゴット
Lv9	280戦以上	140回以上	驚異の	マーベラス	1100未満	隠れた	インサイド
Lv10	325戦以上	162回以上	栄光の	グローリー	1150未満	地味な	モデスト
Lv11	375戦以上	187回以上	神秘の	ミステリアス	1200未満	孤独な	ロンリー
Lv12	425戦以上	212回以上	世界の	ワールドオブ	1250未満	負け犬	ルージング
Lv13	475戦以上	237回以上	神話の	ゴッドオブ	1300未満	大穴の	ダークホース
Lv14	525戦以上	262回以上	宇宙の	コズミック	1350未満	崖っぷちの	クリティカル
Lv15	575戦以上	287回以上	伝説の	レジェンド	1400未満	玄人好みな	マニアック

レベル	バトル回数	ペナルティ※	名称1	名称2
Lv1	10戦以上	0%以上	へっぽこ	ペニー
Lv2	30戦以上	36%以上	ヘタレの	オーフル
Lv3	55戦以上	32%以上	せこい	チープ
Lv4	85戦以上	28%以上	なげやりな	ファジー
Lv5	120戦以上	24%以上	くよくよした	ウォーリー
Lv6	160戦以上	20%以上	気の小さい	チキン
Lv7	200戦以上	18%以上	ビビリの	アフレイド
Lv8	240戦以上	16%以上	ダメダメな	バッド
Lv9	280戦以上	14%以上	いやらしい	ナスティー
Lv10	325戦以上	12%以上	汚い	アンフェアー
Lv11	375戦以上	10%以上	インチキな	フォルス
Lv12	425戦以上	8%以上	やましい	ギルティー
Lv13	475戦以上	7%以上	ほら吹き	ビッグマウス
Lv14	525戦以上	6%以上	偽りの	フェイク
Lv15	575戦以上	5%以上	卑怯な	ダーティー

※ピットペナルティ、リタイア回数

称号βの対応表

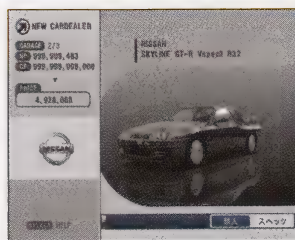
つぎに通り名の後半にあたる称号βの対応表を見てみよう。称号βの確定条件は、車接触回数1、コースアウト回数1、勝率、車接触回数2、コースアウト回数2の5項目からなっている。なお、同じレベルの条件を複数同時に満たした場合は、車接触回数2＞コースアウト回数2＞車接触回数1＞コースアウト回数1＞勝率の順番に優先されて処理され、称号が確定する。

レベル	バトル回数	車接触回数1	名称1	名称2	コースアウト回数1	名称1	名称2
Lv1	20戦以上	10%未満	作業員	フリーク	15%未満	猫	キャット
Lv2	40戦以上	9.6%未満	踊り子	ダンサー	14.4%未満	燕	スワロー
Lv3	70戦以上	9.2%未満	師匠	マスター	13.8%未満	狐	フォックス
Lv4	100戦以上	8.8%未満	教授	ドクター	13.2%未満	隼	ファルコン
Lv5	140戦以上	8.5%未満	精密機械	マシーン	12.75%未満	豹	パンサー
Lv6	180戦以上	8.2%未満	貴公子	ノーブル	12.3%未満	鷲	イーグル
Lv7	220戦以上	7.9%未満	魔術師	マジシャン	11.85%未満	鮫	シャーク
Lv8	260戦以上	7.6%未満	司祭	ビショップ	11.4%未満	狼	ウルフ
Lv9	300戦以上	7.3%未満	精霊	エレメンタル	10.95%未満	虎	タイガー
Lv10	350戦以上	7%未満	守護神	ガーディアン	10.5%未満	獅子	ライオン
Lv11	400戦以上	6.8%未満	天使	エンジェル	10.2%未満	飛竜	ワイバーン
Lv12	450戦以上	6.6%未満	正義	ジャスティス	9.9%未満	龍	ドラゴン
Lv13	500戦以上	6.4%未満	釈迦	ブッダ	9.6%未満	竜騎士	ドラグーン
Lv14	550戦以上	6.2%未満	神	ゴッド	9.3%未満	巨人	タイタン
Lv15	600戦以上	6%未満	天神	ゼウス	9%未満	不死鳥	フェニックス

レベル	バトル回数	勝率	名称1	名称2	車接触回数2	名称1	名称2
Lv1	20戦以上	0%以上	走り屋	ランナー	25%未満	ごろつき	フーリガン
Lv2	40戦以上	64%以上	追走者	チェイサー	24%未満	かまほり野郎	ブレイカー
Lv3	70戦以上	68%以上	突撃者	チャージャー	23%未満	暴れん坊	タイラント
Lv4	100戦以上	72%以上	兵士	ソルジャー	22%未満	あたり屋	バスター
Lv5	140戦以上	76%以上	闘士	ファイター	21.25%未満	したたか者	メタルハート
Lv6	180戦以上	80%以上	古強者	ベテラン	20.5%未満	鉄面皮	メタルスキン
Lv7	220戦以上	82%以上	騎士	ナイト	19.75%未満	追突魔	ワインダー
Lv8	260戦以上	84%以上	侍	サムライ	19%未満	撃沈野郎	インパクト
Lv9	300戦以上	86%以上	隊長	キャプテン	18.25%未満	壊し屋	クラッシャー
Lv10	350戦以上	88%以上	団長	ヘッド	17.5%未満	強盗	ローバー
Lv11	400戦以上	90%以上	勝利者	トライアンフ	17%未満	狂戦士	バーサーカー
Lv12	450戦以上	92%以上	元帥	ジェネラル	16.5%未満	暗殺者	アサシン
Lv13	500戦以上	93%以上	王者	キング	16%未満	虐殺者	スラッシャー
Lv14	550戦以上	94%以上	帝王	エンペラー	15.5%未満	暴走機関車	ボンバー
Lv15	600戦以上	95%以上	覇王	カイザー	15%未満	破壊王	デストロイ

レベル	バトル回数	コースアウト回数2	名称1	名称2
Lv1	20戦以上	30%未満	もののけ	ビースト
Lv2	40戦以上	28.8%未満	妖怪	スペクター
Lv3	70戦以上	27.6%未満	ガリガリ坊や	クラッチャー
Lv4	100戦以上	26.4%未満	こすり屋	アタッカー
Lv5	140戦以上	25.5%未満	墓ほり	ディガー
Lv6	180戦以上	24.6%未満	自爆霊	スーサイド
Lv7	220戦以上	23.7%未満	幽霊	ゴースト
Lv8	260戦以上	22.8%未満	影	シャドウ
Lv9	300戦以上	21.9%未満	霞	ミスト
Lv10	350戦以上	21%未満	闇	ネメシス
Lv11	400戦以上	20.4%未満	狂王	ルナティック
Lv12	450戦以上	19.8%未満	悪鬼	オーガ
Lv13	500戦以上	19.2%未満	悪魔	デビル
Lv14	550戦以上	18.6%未満	魔神	デーモン
Lv15	600戦以上	18%未満	核弾頭	アトミック

特殊な通り名

称号αと称号βから成る通常の通り名のほかに、特殊な条件で命名される通り名が3種類ある。それらはプレイヤーのやり込み度や車への愛着を表わすものとなっている。やり込み派のプレイヤーは、下で紹介している「キングオブレーシング」をぜひとも狙ってみよう。

「GTRスピリッツ」などは1台の車に乗り続ければ比較的簡単に獲得できる称号だ。

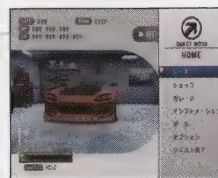
◎1台の車に乗り続ける

以下は特定の車にこだわってひたすら乗り続けることで獲得できる称号だ。走行距離を2000キロ以上にする(中古車の場合は購入してから走行距離を2000キロ増やす)。さらにメインガレージにほかの車がなければ、車種に応じて下の表にあるような特殊な称号を獲得できる。

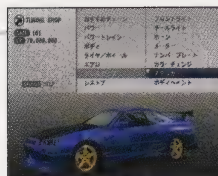
車種名	B.A.D.NAME
180SX	不屈のFR魂
SKYLINE GT-R R32	GTRスピリッツ
SKYLINE GT-R R33	GTRスピリッツ
SKYLINE GT-R R34	GTRスピリッツ
Silvia spec R S15	不屈のFR魂
Silvia K's S14	不屈のFR魂
Silvia K's S13	不屈のFR魂
SKYLINE COUPE	不屈のFR魂
FAIRLADY Z	不屈のFR魂
ELGRAND	逆境の勝利者
MARCH	逆境の勝利者
CUBE	逆境の勝利者
LANCER EVOLUTION Ⅷ	究極のメカニズム使い
LANCER EVOLUTION Ⅶ	究極のメカニズム使い
LANCER EVOLUTION Ⅵ	究極のメカニズム使い
LANCER EVOLUTION Ⅴ	究極のメカニズム使い
FTO	最高のFF使い
eK SPORT	逆境の勝利者
RX-7 FD3S	ロータリー命
RX-7 FC3S	ロータリー命
ROADSTAR NA8C	不屈のＦＲ魂
ROADSTAR NB8C	不屈のＦＲ魂
ATENZA	逆境の勝利者
RX-8	ロータリー命
AXELA	逆境の勝利者
Supra	不屈のFR魂
SPRINTER TRUENO	86スペシャリスト
COROLLA LEVIN	86スペシャリスト
CELICA SS-Ⅱ	ラリー魂の継承者
CELICA GT-FOUR	ラリー魂の継承者
MR-S	Mr.ZZW30
CHASER	究極のVIP魂
MR2 SW20	Mr.SW20
MR2 AW11	Mr.AW11
ALTEZZA	不屈のFR魂
CARRY KA	神のジモッター

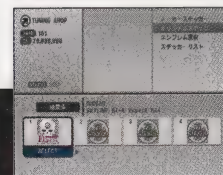
車種名	B.A.D.NAME
NOAH	逆境の勝利者
ist	逆境の勝利者
ESTIMA	逆境の勝利者
Vitz	逆境の勝利者
WISH	逆境の勝利者
bB	逆境の勝利者
LEGACY B4 BL5	チャンピオンボクサー
LEGACY B4 BE5	チャンピオンボクサー
LEGACY WAGON BH5	チャンピオンボクサー
IMPREZA WRX STi GDB	チャンピオンボクサー
IMPREZA WRX STi GC8	チャンピオンボクサー
LEGACY WAGON BP5	チャンピオンボクサー
IMPREZA WRX STi GDB	チャンピオンボクサー
IMPREZA Wagon WRX GGA	チャンピオンボクサー
WAGON R	逆境の勝利者
Cappucino	不屈のFR魂
Copen	最高のFF使い
MOVE	逆境の勝利者
BEAT	Mr.BEAT
CIVIC TYPE R EK9	最高のFF使い
CIVIC TYPE R EP3	最高のFF使い
INTEGRA TYPE R DC2	最高のFF使い
INTEGRA TYPE R DC5	最高のFF使い
Fit	逆境の勝利者
CR-X EF8	最高のFF使い
ACCORD Euro R CL1	最高のFF使い
ACCORD Euro R CL7	最高のFF使い
Stream	逆境の勝利者
STEP WGN	逆境の勝利者
Odyssey	逆境の勝利者
S2000	不屈のFR魂
NSX-R NA1	Mr.NSX
NSX type S Zero	Mr.NSX
NSX-R NA2	Mr.NSX
LiFE	逆境の勝利者

◎無敗でエンディングを迎える

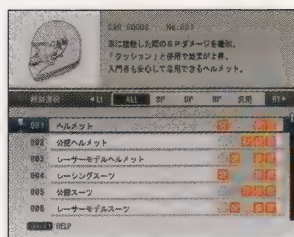
無敗ですべてのライバルをすべてのバトル形式で倒し、エンディング2を迎えると、究極の称号「キングオブレーシング」を得られる。

当然、ほかのどの称号よりも優先して命名される。難易度は高いがぜひとも欲しい称号だ。

◎ライバルチームに関連する通り名

撃破したチームのリーダーが乗っていた車と同じ車種に乗り、同時にそのチームのステッカーを車に貼ることで下の表に掲載した称号を獲得できる。外見はもちろん通り名まで変えることができ、身も心もそのチームの一員になれることうけあいだ。全部で39ものチームがある。まずは好みのチームのメンバー全員とリーダーを倒し、ステッカーをいただこう。

ステッカーを貼るにはチューニンショップに行ってドレスアップ、ステッカーと選択する。

貼る場所はどこでもいいが、該当するチームのステッカーだけを貼らないと効果がない。

チーム名	チームリーダーの車両	B.A.D.NAME
RACING GUY	COROLLA LEVIN GT APEX	レーシング野郎0号
FINE DRIVE	Silvia K's S14	Mr.グッドマナー
Real Echo	180SX TYPE X SUPER HICAS	新世代の旗手
FIRST LADY	MR-S S EDITION	禁断の果実
Drifters	180SX TYPE X SUPER HICAS	バトルだぜ全員集合
@-Tention	CUBE EX	SUPERSTEP
Peletio SAKAI	Odyssey Absolute	クーネルアソブ
RATT	WAGON R RR-DI	ドリフト半蔵
Willows	RX-8 Type S	フードファイター
DIAMOND IMAGE	COROLLA LEVIN GT APEX	ブリリアントカット
Cupid Arrows	RX-7 INFINI Ⅲ	聖光のワルキューレ
Racing Ranger	RX-7 INFINI Ⅲ	レーシングゴールド
NO LOSER	LANCER EVOLUTION Ⅴ GSR	無敵のフリゲート
KAZE	Silvia K's S14	駆け抜ける疾風
Low Position	Silvia K's S13	シャコタン伝説
Safety Works	ALTEZZA RS200 L EDITION	セーフティドライバー
Genesis R	ELGRAND Highway STAR	ビッグ・マネー
Hot Head	INTEGRA TYPE R DC2	自由なる魂
WIND STARS	INTEGRA TYPE R DC5	ガラスのハート
TWISTER	RX-7 Type RZ	ロータリージャンキー
RESPECT-H	INTEGRA TYPE R DC2	パワー・オブ・ドリームズ
SPEED MASTER	NSX-R NA1	音速世界の支配者
EXPLOSION	S2000	ビッグ・バン
INFINITY	SKYLINE GT-R VspecⅡ R34	LOVEエスカレーション
COMMANDER	IMPREZA WRX STi spec C	無敵の作戦参謀
DE LA Speed	NSX-R NA1	空力の探求者
Seeks	Supra RZ	真速の探求者
Darts	NSX-R NA2	ダーティージョーカー
Active Gate	RX-7 INFINI Ⅲ	新たなるパイオニア
HOME RUN	IMPREZA WRX STi spec C	ビクトリィ日本一
Shinsen-Gumi	FAIRLADY Z Version ST	誠の境地
Glory Days	RX-7 Type RZ	ノスタルジックジェントル
Shake Hips	LANCER EVOLUTION Ⅷ GSR	チューニング・クエスト
TOP LEVEL	LANCER EVOLUTION Ⅶ GSR	ダ・カールの星
RINGS	SKYLINE GT-R VspecⅡ R34	螺旋の帝王
UNLIMITED	NSX type S Zero	リミテッド・エディション
Neo Limited	Supra RZ	バスター・リミテッド
BREATH LESS	SKYLINE GT-R VspecⅡ R32	孤高の疾駆者
Another Heaven	RX-7 Type RZ	暗闇の教祖

バトルに勝つためのテクニック

クエストモードでバトルに勝つにはライバルを凌駕する高性能な車か、それぞれのバトルに対応したセッティングや戦略が必要となる。SP、DP、RPの各バトルに対応した具体的なテクニックを以下で解説していこう。そのほかにカー用品の装備も忘れてはならない。それぞれのバトルに有利になるように対応した装備パックを作り、バトルのまえに必ず装備しておこう。

地味な存在なので忘れがちだが、カー用品はバトルを有利に進めるには絶対に欠かせない。

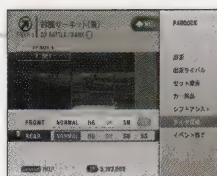
◎SPバトル

SPバトルにおいては、ローリングスタートと同時にセレクトボタンでナイトロやターボを使って何がなんでも先行し、相手を前に出さないことが重要になる。ライバルに先行されてしまった場合は、コーナー手前でしっかりと減速するCPUの性質を利用して、コーナーへのブレーキをギリギリまで遅らせてパスするといいだろう。

スタート直後が非常に大事。なんとかして前に出たらあとはブロックに徹すればいい。

もし先行されてしまってもあまり差がついていなければ、コーナーの進入で逆転できる。

◎DPバトル

DPはドリフトテクニックで勝敗が決まるため、どんなライバルにも、ドリフトさえしっかりできれば勝つことができる。ほかのバトルでかなわないライバルにはこのバトルで挑もう。なお、DPバトルは駆動形式別にスコアの獲得の割合がMR7＞FF6＞FR5.5＞4WD5.2といった具合に変化するので、腕に自信があるのならMR車で挑もう。

極端なくらいリヤのグリップを落とすなどして、ドリフトしやすいセッティングにしておく。

コンスタントにボーナス得点を獲得しないと勝負にならないので無理はしないほうがいい。

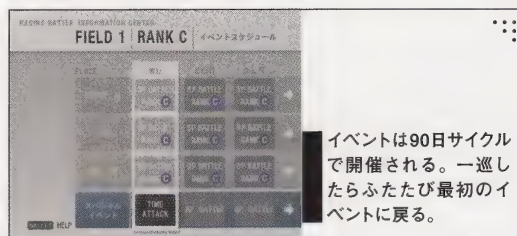
◎RPバトル

RPバトルにおいては、スタート直後の渋滞の中からいかに早く抜け出すかが重要になる。ここでもSPバトルと同じくナイトロやターボを活用しよう。一度先頭に立ったらあとはできるだけミスなく走るように。コースアウトしたり壁に当たりすぎてRPが50以下になると、ペナルティストップを食らって逆転されてしまいかねない。

首都高でのスタート直後はわざと壁にぶつかって強引に壁ターンしてでも先頭に立とう。

先頭になったあとはRPゲージによく注意し、ぶつからないように慎重に走行すること。

スペシャルイベント

スペシャルイベントには6種類のレースがある。ここではそのイベントの内容を解説する。そのスケジュールは、次ページからの表に掲載したとおり、フィールドによって決まっている。クエストモードの進行とは直接関係ないが、賞金や賞品がかなり高価なのでぜひ参加していこう。

イベントは90日サイクルで開催される。一巡したらふたたび最初のイベントに戻る。

◎チャレンジ

対象となるサーキットを決められた周回数だけ走る。イベントによって決められたクリア条件のターゲットタイムより短い時間で走りきろう。

クリア条件のターゲットタイムはそれほど厳しく設定されていないので安心しよう。

◎ワンメイク

あらかじめ用意されている同一車種、同一レギュレーションのマシンでサーキットを決められた周回数だけ走るイベント。クリア条件は1位。

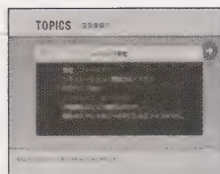
使用するマシンはまったく同じコンディションなので、それほど難しくはないだろう。

◎ドリフト

対象となるサーキットで行なわれるドリフトイベント。クリア条件はターゲットとなるDPを上回ること。車種はあらかじめ決まっている。

セッティングを変更できないので、使用するマシンをすぐに乗りこなさないといけない。

◎リミテッド

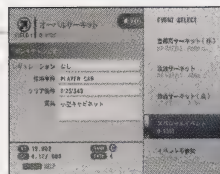
FR限定やMR限定など、特定の駆動方式の車のみ参加できるイベント。賞品としてはスペシャルカーがもらえるのでかなり魅力的なイベントだ。

いちばん賞品が高価なイベント。開催されるときには画面にメッセージが表示される。

◎トライアル

同一メーカーの車のみで行なわれるイベント。メーカーが同じならどの車種でも参加できるので、メーカーのフラッグシップカーで挑もう。

イベントでは決められた距離を、規定のタイムより短い時間で走ればクリアとなる。

◎チャンピオン

カー用品を装備する装備パックのソケット数を増やせる「キャビネット」を入手できるイベント。各フィールドでひとつずつしか入手できない。

「キャビネット」はこのイベントだけで入手できる貴重なアイテムだ。ぜひ入手しよう。

◎イベントスケジュール（フィールド1）

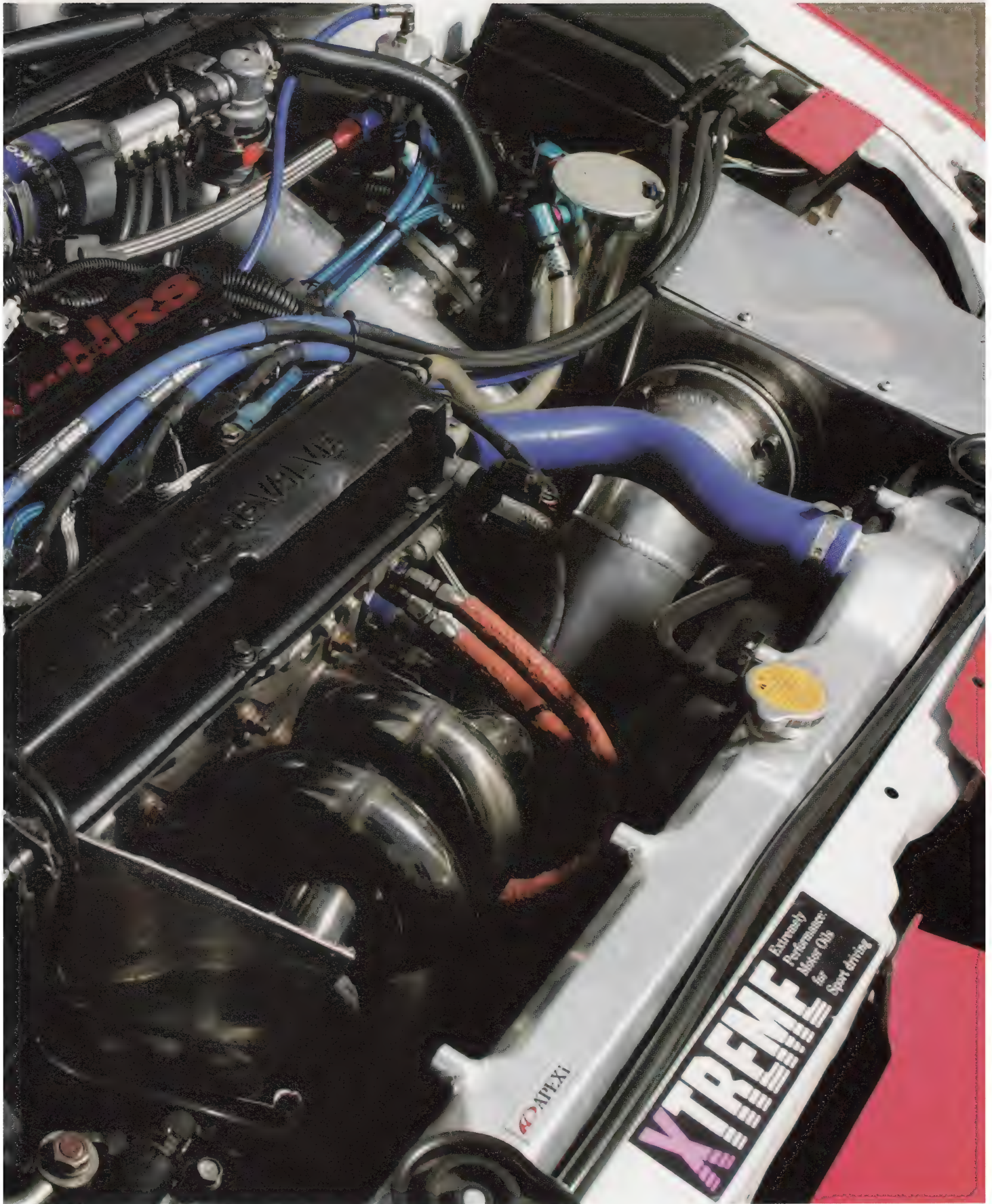
日数	イベント名	参加条件	賞金or賞品	例外
1日目	首都高（外）チャレンジ	14000NP以上	500000CP	
2日目	筑波ワンメイク	14000NP以上	500000CP	
3日目	鈴鹿（東）ワンメイク	21000NP以上	750000CP	
4日目	ゲンキチャンピオン1	7000NP以上	CABINET1	CABINET1を所有している場合、筑波チャレンジが発生
5日目	鈴鹿（東）ドリフト	21000NP以上	750000CP	
6日目	首都高（外）ワンメイク	14000NP以上	500000CP	
7日目	鈴鹿（東）チャレンジ	42000NP以上	DIFFERENTIAL1	
8日目	FRリミテッド	FR車限定	GENKI S2000	GENKI_S2000が購入可能になるまでは、筑波ドリフトが発生
9日目	ニッサントライアル	160000NP以上&NISSAN車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
10日目	首都高（外）チャレンジ	21000NP以上	750000CP	
11日目	筑波ワンメイク	21000NP以上	750000CP	
12日目	鈴鹿（東）ワンメイク	42000NP以上	CPU1	
13日目	ホンダトライアル	160000NP以上&HONDA車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
14日目	鈴鹿（東）ドリフト	42000NP以上	COOLING1	
15日目	首都高（外）ワンメイク	21000NP以上	750000CP	
16日目	ゲンキチャンピオン1	7000NP以上	CABINET1	CABINET1を所有している場合、筑波チャレンジが発生
17日目	FRリミテッド	FR車限定	ALPINE ALTEZZA	ALPINE ALTEZZAが購入可能になるまで、鈴鹿（東）ドリフトが発生
18日目	筑波ワンメイク	42000NP以上	SUSPENSION1	
19日目	首都高（外）チャレンジ	42000NP以上	TRANSMISSION1	
20日目	筑波ドリフト	42000NP以上	RIGIDITY1	
21日目	鈴鹿（東）ワンメイク	14000NP以上	500000CP	
22日目	スバルトライアル	160000NP以上&SUBARU車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
23日目	鈴鹿（東）ドリフト	14000NP以上	500000CP	
24日目	首都高（外）ワンメイク	42000NP以上	BRAKE1	
25日目	鈴鹿（東）チャレンジ	21000NP以上	750000CP	
26日目	FRリミテッド	FR車限定	NOB S15 SILVIA	NOB S15 SILVIAが購入可能になるまで、筑波ドリフトが発生
27日目	マツダトライアル	160000NP以上&MAZDA車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
28日目	スズキトライアル	160000NP以上&SUZUKI車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
29日目	筑波ドリフト	42000NP以上	RIGIDITY1	
30日目	鈴鹿（東）ワンメイク	42000NP以上	EXHAUST1	
31日目	首都高（外）チャレンジ	14000NP以上	500000CP	
32日目	筑波ドリフト	14000NP以上	500000CP	
33日目	ゲンキチャンピオン1	7000NP以上	CABINET1	CABINET1を所有している場合、筑波チャレンジが発生
34日目	ダイハツトライアル	160000NP以上&DAIHATSU車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
35日目	鈴鹿（東）ドリフト	21000NP以上	750000CP	
36日目	首都高（外）ワンメイク	14000NP以上	500000CP	
37日目	鈴鹿（東）チャレンジ	42000NP以上	DIFFERENTIAL1	
38日目	FRリミテッド	FR車限定	Sun Line Auto S15	Sun Line Auto S15が購入可能になるまで、鈴鹿（東）ドリフトが発生
39日目	筑波ワンメイク	14000NP以上	500000CP	
40日目	首都高（外）チャレンジ	21000NP以上	750000CP	
41日目	筑波ドリフト	21000NP以上	750000CP	
42日目	鈴鹿（東）ワンメイク	42000NP以上	CPU1	
43日目	トヨタトライアル	160000NP以上&TOYOTA車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
44日目	鈴鹿（東）ドリフト	42000NP以上	COOLING1	
45日目	首都高（外）ワンメイク	21000NP以上	750000CP	
46日目	鈴鹿（東）チャレンジ	14000NP以上	500000CP	
47日目	FRリミテッド	FR車限定	HKS S15 HIPER SILVIA	HKS S15 HIPER SILVIAが購入可能になるまで、筑波ドリフトが発生
48日目	筑波ワンメイク	42000NP以上	SUSPENSION1	
49日目	首都高（外）チャレンジ	42000NP以上	TRANSMISSION1	
50日目	筑波ドリフト	42000NP以上	RIGIDITY1	
51日目	鈴鹿（東）ワンメイク	14000NP以上	500000CP	
52日目	ミツビシトライアル	160000NP以上&MITSUBISHI車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
53日目	鈴鹿（東）ドリフト	14000NP以上	500000CP	
54日目	首都高（外）ワンメイク	42000NP以上	BRAKE1	
55日目	鈴鹿（東）チャレンジ	21000NP以上	750000CP	
56日目	FRリミテッド	FR車限定	C-WEST S2000 PROTO TYPE	C-WEST S2000 PROTO TYPEが購入可能になるまで、鈴鹿（東）ドリフトが発生
57日目	ニッサントライアル	160000NP以上&NISSAN車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
58日目	ホンダトライアル	160000NP以上&HONDA車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
59日目	筑波チャレンジ	42000NP以上	CLUTCH1	
60日目	鈴鹿（東）ワンメイク	42000NP以上	EXHAUST1	
61日目	ゲンキチャンピオン1	7000NP以上	CABINET1	CABINET1を所有している場合、筑波チャレンジが発生
62日目	筑波ワンメイク	14000NP以上	500000CP	
63日目	鈴鹿（東）ワンメイク	21000NP以上	750000CP	
64日目	スバルトライアル	160000NP以上&SUBARU車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
65日目	鈴鹿（東）ドリフト	21000NP以上	750000CP	
66日目	首都高（外）ワンメイク	14000NP以上	500000CP	
67日目	鈴鹿（東）チャレンジ	42000NP以上	DIFFERENTIAL1	
68日目	4WDリミテッド	4WD車限定	HKS CT9A TRB-02	HKS CT9A TRB-02が購入可能になるまで、筑波ドリフトが発生
69日目	マツダトライアル	160000NP以上&MAZDA車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
70日目	首都高（外）チャレンジ	21000NP以上	750000CP	
71日目	筑波ワンメイク	21000NP以上	750000CP	
72日目	鈴鹿（東）ワンメイク	42000NP以上	CPU1	
73日目	スズキトライアル	160000NP以上&SUZUKI車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
74日目	鈴鹿（東）ドリフト	42000NP以上	COOLING1	
75日目	首都高（外）ワンメイク	21000NP以上	750000CP	
76日目	鈴鹿（東）チャレンジ	14000NP以上	500000CP	
77日目	MRリミテッド	MR車限定	AQUA NSX NA2 Version2	AQUA NSX NA2 Version2が購入可能になるまで、鈴鹿（東）ドリフトが発生
78日目	筑波ワンメイク	42000NP以上	SUSPENSION1	
79日目	首都高（外）チャレンジ	42000NP以上	TRANSMISSION1	
80日目	筑波ドリフト	42000NP以上	RIGIDITY1	
81日目	鈴鹿（東）ワンメイク	14000NP以上	500000CP	
82日目	ダイハツトライアル	160000NP以上&DAIHATSU車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
83日目	鈴鹿（東）ドリフト	14000NP以上	500000CP	
84日目	首都高（外）ワンメイク	42000NP以上	BRAKE1	
85日目	鈴鹿（東）チャレンジ	21000NP以上	750000CP	
86日目	4WDリミテッド	4WD車限定	Mine's BNR34 GT-R N1base	Mine's BNR34 GT-R N1baseが購入可能になるまで、筑波ドリフトが発生
87日目	トヨタトライアル	160000NP以上&TOYOTA車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
88日目	ミツビシトライアル	160000NP以上&MITSUBISHI車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
89日目	筑波ドリフト	42000NP以上	RIGIDITY1	
90日目	鈴鹿（東）ワンメイク	42000NP以上	EXHAUST1	

◎イベントスケジュール(フィールド2)

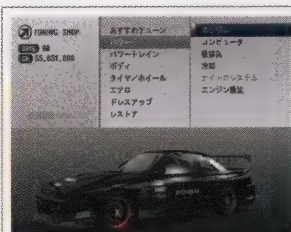
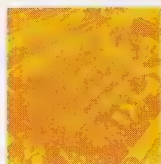
日数	イベント名	参加条件	賞金or賞品	例外
1日目	鈴鹿(西)ドリフト	30000NP以上	1000000CP	
2日目	大阪環状ワンメイク	120000NP以上	BRAKE2	
3日目	鈴鹿(西)チャレンジ	67500NP以上	1500000CP	
4日目	FRリミテッド	FR車限定	HKS GENKI IS220R	HKS GENKI IS220Rが購入可能になるまで、TIドリフトが発生
5日目	スズキトライアル	160000NP以上&SUZUKI車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
6日目	ダイハツトライアル	160000NP以上&DAIHATSU車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
7日目	TIドリフト	120000NP以上	RIGIDITY3	
8日目	鈴鹿(西)ワンメイク	120000NP以上	EXHAUST2	
9日目	大阪環状チャレンジ	30000NP以上	1000000CP	
10日目	TIワンメイク	30000NP以上	1000000CP	
11日目	鈴鹿(西)ワンメイク	67500NP以上	1500000CP	
12日目	ゲンキチャンピオン2	60000NP以上	CABINET2	CABINET2を所有している場合、TIチャレンジが発生
13日目	鈴鹿(西)ドリフト	67500NP以上	1500000CP	
14日目	大阪環状ワンメイク	30000NP以上	1000000CP	
15日目	鈴鹿(西)チャレンジ	120000NP以上	DIFFERENTIAL2	
16日目	4WDリミテッド	4WD車限定	SUNAUTO CYBER EVO	SUNAUTO CYBER EVOが購入可能になるまで、TIドリフトが発生
17日目	トヨタトライアル	160000NP以上&TOYOTA車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
18日目	大阪環状チャレンジ	67500NP以上	1500000CP	
19日目	TIワンメイク	67500NP以上	1500000CP	
20日目	鈴鹿(西)ワンメイク	120000NP以上	CPU3	
21日目	ミツビシトライアル	160000NP以上&MITSUBISHI車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
22日目	鈴鹿(西)ドリフト	120000NP以上	COOLING2	
23日目	大阪環状ワンメイク	67500NP以上	1500000CP	
24日目	ゲンキチャンピオン2	60000NP以上	CABINET2	CABINET2を所有している場合、TIチャレンジが発生
25日目	FRリミテッド	FR車限定	Sequential Fire SF15	Sequential Fire SF15が購入可能になるまで、鈴鹿(西)ドリフトが発生
26日目	TIワンメイク	120000NP以上	SUSPENSION2	
27日目	大阪環状チャレンジ	120000NP以上	TRANSMISSION2	
28日目	TIドリフト	120000NP以上	RIGIDITY2	
29日目	鈴鹿(西)ワンメイク	30000NP以上	1000000CP	
30日目	ニッサントライアル	160000NP以上&NISSAN車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
31日目	鈴鹿(西)ドリフト	30000NP以上	1000000CP	
32日目	大阪環状ワンメイク	120000NP以上	BRAKE2	
33日目	鈴鹿(西)チャレンジ	67500NP以上	1500000CP	
34日目	4WDリミテッド	4WD車限定	M SPEED BNR34	M SPEED BNR34が購入可能になるまで、TIドリフトが発生
35日目	ホンダトライアル	160000NP以上&HONDA車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
36日目	スバルトライアル	160000NP以上&SUBARU車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
37日目	TIドリフト	120000NP以上	RIGIDITY3	
38日目	鈴鹿(西)ワンメイク	120000NP以上	EXHAUST2	
39日目	大阪環状チャレンジ	30000NP以上	1000000CP	
40日目	TIドリフト	30000NP以上	1000000CP	
41日目	ゲンキチャンピオン2	60000NP以上	CABINET2	CABINET2を所有している場合、TIチャレンジが発生
42日目	マツダトライアル	160000NP以上&MAZDA車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
43日目	鈴鹿(西)ドリフト	67500NP以上	1500000CP	
44日目	大阪環状ワンメイク	30000NP以上	1000000CP	
45日目	鈴鹿(西)チャレンジ	120000NP以上	DIFFERENTIAL2	
46日目	MRリミテッド	MR車限定	ALPINE NSX NA2	ALPINE NSX NA2が購入可能になるまで、が発生
47日目	TIワンメイク	30000NP以上	1000000CP	
48日目	大阪環状チャレンジ	67500NP以上	1500000CP	
49日目	TIドリフト	67500NP以上	1500000CP	
50日目	鈴鹿(西)ワンメイク	120000NP以上	CPU3	
51日目	スズキトライアル	160000NP以上&SUZUKI車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
52日目	鈴鹿(西)ドリフト	120000NP以上	COOLING2	
53日目	大阪環状ワンメイク	67500NP以上	1500000CP	
54日目	鈴鹿(西)チャレンジ	30000NP以上	1000000CP	
55日目	FRリミテッド	FR車限定	RE AMEMIYA Greedy9	RE AMEMIYA Greedy9が購入可能になるまで、TIドリフトが発生
56日目	TIワンメイク	120000NP以上	SUSPENSION2	
57日目	大阪環状チャレンジ	120000NP以上	TRANSMISSION2	
58日目	TIドリフト	120000NP以上	RIGIDITY2	
59日目	鈴鹿(西)ワンメイク	30000NP以上	1000000CP	
60日目	ダイハツトライアル	160000NP以上&DAIHATSU車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
61日目	鈴鹿(西)ドリフト	30000NP以上	1000000CP	
62日目	大阪環状ワンメイク	120000NP以上	BRAKE2	
63日目	鈴鹿(西)チャレンジ	67500NP以上	1500000CP	
64日目	FRリミテッド	FR車限定	RE AMEMIYA super-G	RE AMEMIYA super-Gが購入可能になるまで、鈴鹿(西)ドリフトが発生
65日目	トヨタトライアル	160000NP以上&TOYOTA車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
66日目	ミツビシトライアル	160000NP以上&MITSUBISHI車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
67日目	TIチャレンジ	120000NP以上	CLUTCH2	
68日目	鈴鹿(西)ワンメイク	120000NP以上	EXHAUST2	
69日目	ゲンキチャンピオン2	60000NP以上	CABINET2	CABINET2を所有している場合、TIチャレンジが発生
70日目	TIワンメイク	30000NP以上	1000000CP	
71日目	鈴鹿(西)ワンメイク	67500NP以上	1500000CP	
72日目	ニッサントライアル	160000NP以上&NISSAN車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
73日目	鈴鹿(西)ドリフト	67500NP以上	1500000CP	
74日目	大阪環状ワンメイク	30000NP以上	1000000CP	
75日目	鈴鹿(西)チャレンジ	120000NP以上	DIFFERENTIAL2	
76日目	FRリミテッド	FR車限定NP以上	BLITZ ER34 D1 SPL	BLITZ ER34 D1 SPLが購入可能になるまで、TIドリフトが発生
77日目	ホンダトライアル	160000NP以上&HONDA車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
78日目	大阪環状チャレンジ	67500NP以上	1500000CP	
79日目	TIワンメイク	67500NP以上	1500000CP	
80日目	鈴鹿(西)ワンメイク	120000NP以上	CPU3	
81日目	スバルトライアル	160000NP以上&SUBARU車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
82日目	鈴鹿(西)ドリフト	120000NP以上	COOLING2	
83日目	大阪環状ワンメイク	67500NP以上	1500000CP	
84日目	鈴鹿(西)チャレンジ	30000NP以上	1000000CP	
85日目	FRリミテッド	FR車限定	SAB SUPER STREET RX-8	SAB SUPER STREET RX-8が購入可能になるまで、鈴鹿(西)ドリフトが発生
86日目	TIワンメイク	120000NP以上	SUSPENSION2	
87日目	大阪環状チャレンジ	120000NP以上	TRANSMISSION2	
88日目	TIドリフト	120000NP以上	RIGIDITY2	
89日目	鈴鹿(西)ワンメイク	30000NP以上	1000000CP	
90日目	マツダトライアル	160000NP以上&MAZDA車限定	CPU2+～5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる

◎イベントスケジュール(フィールド3)

日数	イベント名	参加条件	賞金or賞品	例外
1日目	日光チャレンジ	300000NP以上	CLUTCH3	
2日目	鈴鹿ワンメイク	300000NP以上	EXHAUST3	
3日目	ゲンキチャンピオン3	160000NP以上	CABINET3	CABINET3を所有している場合、日光チャレンジが発生
4日目	日光ワンメイク	120000NP以上	2000000CP	
5日目	鈴鹿ワンメイク	240000NP以上	3000000CP	
6日目	スバルトライアル	160000NP以上&SUBARU車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
7日目	鈴鹿ドリフト	240000NP以上	3000000CP	
8日目	首都高(内)ワンメイク	120000NP以上	2000000CP	
9日目	鈴鹿チャレンジ	400000NP以上	DIFFERENTIAL3	
10日目	4WDリミテッド	4WD車限定	JUN HYPER LEMON EVOV	JUN HYPER LEMON EVOVが購入可能になるまで、日光ドリフトが発生
11日目	マツダトライアル	160000NP以上&MAZDA車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
12日目	首都高(内)チャレンジ	240000NP以上	3000000CP	
13日目	日光ワンメイク	240000NP以上	3000000CP	
14日目	鈴鹿ワンメイク	400000NP以上	CPU5	
15日目	スズキトライアル	160000NP以上&SUZUKI車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
16日目	鈴鹿ドリフト	400000NP以上	COOLING3	
17日目	首都高(内)ワンメイク	240000NP以上	3000000CP	
18日目	鈴鹿チャレンジ	120000NP以上	2000000CP	
19日目	日光チャレンジ	400000NP以上	CPU4	
20日目	日光ワンメイク	400000NP以上	SUSPENSION3	
21日目	首都高(内)チャレンジ	400000NP以上	TRANSMISSION3	
22日目	日光ドリフト	400000NP以上	RIGIDITY4	
23日目	鈴鹿ワンメイク	120000NP以上	2000000CP	
24日目	ダイハツトライアル	160000NP以上&DAIHATSU車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
25日目	鈴鹿ドリフト	120000NP以上	2000000CP	
26日目	首都高(内)ワンメイク	400000NP以上	BRAKE3	
27日目	鈴鹿チャレンジ	240000NP以上	3000000CP	
28日目	日光チャレンジ	240000NP以上	3000000CP	
29日目	トヨタトライアル	160000NP以上&TOYOTA車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
30日目	ミツビシトライアル	160000NP以上&MITSUBISHI車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
31日目	日光ドリフト	300000NP以上	RIGIDITY5	
32日目	鈴鹿ワンメイク	300000NP以上	EXHAUST3	
33日目	首都高(内)チャレンジ	120000NP以上	2000000CP	
34日目	日光ワンメイク	120000NP以上	2000000CP	
35日目	鈴鹿ワンメイク	240000NP以上	3000000CP	
36日目	ゲンキチャンピオン3	160000NP以上	CABINET3	CABINET3を所有している場合、日光チャレンジが発生
37日目	鈴鹿ドリフト	240000NP以上	3000000CP	
38日目	首都高(内)ワンメイク	120000NP以上	2000000CP	
39日目	鈴鹿チャレンジ	400000NP以上	DIFFERENTIAL3	
40日目	FRリミテッド	FR車限定	RS-R S15	RS-R S15が購入可能になるまで、日光ドリフトが発生
41日目	ニッサントライアル	160000NP以上&NISSAN車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
42日目	首都高(内)チャレンジ	240000NP以上	3000000CP	
43日目	日光ワンメイク	240000NP以上	3000000CP	
44日目	鈴鹿ワンメイク	400000NP以上	CPU5CP	
45日目	ホンダトライアル	160000NP以上&HONDA車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
46日目	鈴鹿ドリフト	400000NP以上	COOLING3	
47日目	首都高(内)ワンメイク	240000NP以上	3000000CP	
48日目	ゲンキチャンピオン3	160000NP以上	CABINET3	CABINET3を所有している場合、日光チャレンジが発生
49日目	4WDリミテッド	4WD車限定	MCR BNR34	MCR BNR34が購入可能になるまで、鈴鹿ドリフトが発生
50日目	日光ワンメイク	400000NP以上	SUSPENSION3	
51日目	首都高(内)チャレンジ	400000NP以上	TRANSMISSION3	
52日目	日光ドリフト	400000NP以上	RIGIDITY4	
53日目	鈴鹿ワンメイク	120000NP以上	2000000CP	
54日目	スバルトライアル	160000NP以上&SUBARU車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
55日目	鈴鹿ドリフト	120000NP以上	2000000CP	
56日目	首都高(内)ワンメイク	400000NP以上	BRAKE3	
57日目	鈴鹿チャレンジ	240000NP以上	3000000CP	
58日目	FRリミテッド	FR車限定	Ridox Fact JZA80	Ridox Fact JZA80が購入可能になるまで、日光ドリフトが発生
59日目	マツダトライアル	160000NP以上&MAZDA車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
60日目	スズキトライアル	160000NP以上&SUZUKI車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
61日目	日光ドリフト	300000NP以上	RIGIDITY5	
62日目	鈴鹿ワンメイク	300000NP以上	EXHAUST3	
63日目	首都高(内)チャレンジ	120000NP以上	2000000CP	
64日目	日光ドリフト	120000NP以上	2000000CP	
65日目	ゲンキチャンピオン3	160000NP以上	CABINET3	CABINET3を所有している場合、日光チャレンジが発生
66日目	ダイハツトライアル	160000NP以上&DAIHATSU車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
67日目	鈴鹿ドリフト	240000NP以上	3000000CP	
68日目	首都高(内)ワンメイク	120000NP以上	2000000CP	
69日目	鈴鹿チャレンジ	400000NP以上	DIFFERENTIAL3	
70日目	MRリミテッド	MR車限定	AQUA NSX NA2	AQUA NSX NA2が購入可能になるまで、鈴鹿ドリフトが発生
71日目	日光ワンメイク	120000NP以上	2000000CP	
72日目	首都高(内)チャレンジ	240000NP以上	3000000CP	
73日目	日光ドリフト	240000NP以上	3000000CP	
74日目	鈴鹿ワンメイク	400000NP以上	CPU5	
75日目	トヨタトライアル	160000NP以上&TOYOTA車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
76日目	鈴鹿ドリフト	400000NP以上	COOLING3	
77日目	首都高(内)ワンメイク	240000NP以上	3000000CP	
78日目	鈴鹿チャレンジ	120000NP以上	2000000CP	
79日目	4WDリミテッド	4WD車限定	JUN SUPER LEMON GDB	JUN SUPER LEMON GDBが購入可能になるまで、日光ドリフトが発生
80日目	日光ワンメイク	400000NP以上	SUSPENSION3	
81日目	首都高(内)チャレンジ	400000NP以上	TRANSMISSION3	
82日目	日光ドリフト	400000NP以上	RIGIDITY4	
83日目	鈴鹿ワンメイク	120000NP以上	2000000CP	
84日目	ミツビシトライアル	160000NP以上&MITSUBISHI車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
85日目	鈴鹿ドリフト	120000NP以上	2000000CP	
86日目	首都高(内)ワンメイク	400000NP以上	BRAKE3	
87日目	鈴鹿チャレンジ	240000NP以上	3000000CP	
88日目	FRリミテッド	FR車限定	A'PEX D1 PROJECT FD3S	A'PEX D1 PROJECT FD3Sが購入可能になるまで、鈴鹿ドリフトが発生
89日目	ニッサントライアル	160000NP以上&NISSAN車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる
90日目	ホンダトライアル	160000NP以上&HONDA車限定	CPU2+~5+	購入可能なCPUのTYPEによって賞品のTYPEが決まる

→TUNING LECTURE

チューニングパーツ解説

TUNING PARTS EXPLANATION

ライバルたちに対抗するために必須な愛車のチューニング。ライバルたちとのバトルに勝利してCPがたまったら、よりいっそうのスピードを手に入れるため、しっかりとしたチューニングを行なっていこう。

バランスの良いチューニングを施すことが最速への近道になってくる。

パーツ紹介

本作に登場するチューニングショップでは、記の表で紹介しているとおり、全部で7項目のメニューが存在している。また、各項目ごとにパーツの種類が細かく用意されており、各パーツには性能の違う数種類のタイプが設定されている。同じチューニングを行なうのであれば、ベース車の基本性能が高いほうが効果も高くなる。1台の車をとことん仕上げていくのもいいが、早めに高性能のベース車に買い替えるのも効率のよいレベルアップの方法といえるだろう。

項目	パーツ名	ページ
パワー	エンジン	P33
	コンピュータ	
	吸排気	
	冷却	
	ナイトロシステム	
	エンジン換装	
パワートレイン	サスペンション	P34
	トランスミッション	
	クラッチ	
	ブレーキ	
	ディファレンシャルF/R	
	タイロッド	
ボディ	補強	P35
	軽量化	
タイヤ/ホイール	タイヤ	P36
	ホイール	

項目	パーツ名	ページ
エアロ	フロントバンパー	P36
	リアバンパー	
	ボンネット	
	サイドスカート	
	リアスポイラー	
	ミラー	
ドレスアップ	フロントライト	P37
	テールライト	
	ホーン	
	メーター	
	ナンバープレート	
	カラーチェンジ	
	ステッカー	
	ボディペイント	
レストア		P37

パーツの出現条件と価格について

各パーツ類はすべてが最初から購入できるわけではない。バトルで入手したライバルポイントの総計が次頁からの表中にあるポイントに達した時点で販売が開始されていくのだ。ライバルポイントについてはP115～131のライバルデータに掲載している。ただし、ゲーム内で入手したライバルポイントを確認することはできないので、パーツがあとどのくらいで出現するかの目安として利用してもらいたい。また、各パーツの価格は表にある価格係数をもとに算出される。計算式は{価格係数÷1000)×(車両価格÷1000)}×1000となっており、999未満は切り捨てとなっている。中古車として購入した車両についても、パーツの価格は新車時での車両価

Tuning Parts 1

Power ●パワー

「エンジン」はエンジン内部に手を加えることによって加速、最高速性能を高めることができる。また、燃調や点火時期などを最適化してくれる「コンピュータ」と、エンジンへの吸気・排気経路の抵抗を減らす「吸排気」もエンジン出力を向上し、加速性能を高めてくれるメニューとなっている。「冷却」は長時間走行による水温・油温の上昇を抑えてくれるもので、結果的に加速性能を安定させる効果が得られる。「ナイトロシステム」は亜酸化窒素ガスを燃料内に噴出することで、よりいっそうの高出力化が望めるメニューだ。「エンジン換装」はその名のとおり、より高出力なエンジンを載せ替えることで、車の性格をガラリと変えることができるメニューになっている。

●パワー関連パーツリスト

チューニング項目	パーツランク	価格係数	出現条件	備考
エンジン	TYPE1	43	最初から販売	加速性能UP
	TYPE2	99	ライバルポイント46	ターボブーストのセッティングが可能
	TYPE3	168	ライバルポイント150	
	TYPE4	229	ライバルポイント320	
	TYPE5	365	ライバルポイント440	
コンピュータ	TYPE1	40	最初から販売	加速性能UP
	TYPE1+	70	最初から販売	
	TYPE2	71	ライバルポイント78	
	TYPE2+	71	ライバルポイント78	
	TYPE3	116	ライバルポイント180	
	TYPE3+	157	ライバルポイント180	
	TYPE4	159	ライバルポイント311	
	TYPE4+	212	ライバルポイント311	
	TYPE5	215	ライバルポイント400	
	TYPE5+	396	ライバルポイント400	
吸排気	TYPE1	35	最初から販売	加速性能UP
	TYPE1+	68	最初から販売	
	TYPE2	69	ライバルポイント130	
	TYPE2+	98	ライバルポイント130	
	TYPE3	102	ライバルポイント280	
	TYPE3+	178	ライバルポイント280	
冷却	TYPE1	37	最初から販売	加速性能UP、水温・油温安定
	TYPE1+	74	最初から販売	
	TYPE2	77	ライバルポイント100	
	TYPE2+	111	ライバルポイント100	
	TYPE3	113	ライバルポイント330	
	TYPE3+	196	ライバルポイント330	
ナイトロシステム	TYPE1	150	最初から販売	加速性能UP、水温・油温安定
エンジン換装	L4 NA	750	ライバルポイント460	加速性能UP
	L6 NA	800	ライバルポイント460	
	V6 NA	900	ライバルポイント460	
	V8 NA	950	ライバルポイント460	
	RE NA	850	ライバルポイント460	
	L4 TURBO	1000	ライバルポイント460	
	L6 TURBO	1050	ライバルポイント460	
	V6 TURBO	1150	ライバルポイント460	
	V8 TURBO	1200	ライバルポイント460	
	F4 TURBO	1300	ライバルポイント460	
	F6 TURBO	1400	ライバルポイント460	
	RE TURBO	1100	ライバルポイント460	

Tuning Parts 2

PowerTrain ●パワートレイン

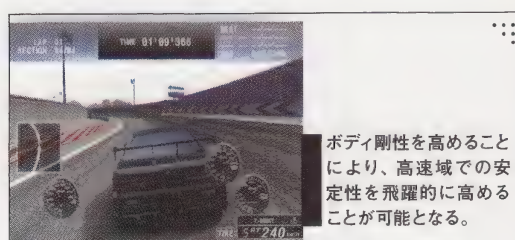
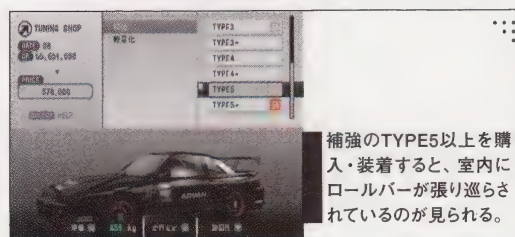
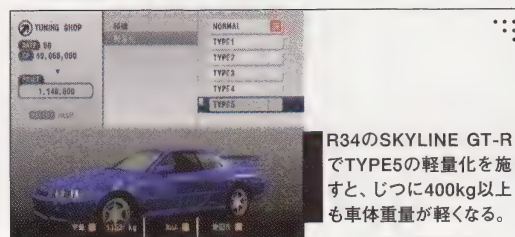
パワートレインは足回り、駆動系全般にわたるチューニング項目となっている。各パーツを装着することによりセッティングできる箇所も増えるため、車の運動性能にもっとも影響を与える項目といってもいい。「サスペンション」はダンパー、スプリングを変更することにより走行中の姿勢を安定させてくれる。またサスペンションの角度、堅さ、車高などの調整が行なえ、タイヤのグリップを最大限に発揮できるようになる。ギア比を最適化する「トランスミッション」とエンジンからの出力のロスを減らす「クラッチ」はともに加速性能を向上させてくれるメニュー。とくに「トランスミッション」装着後はギア比の変更ができるようになるため、加速重視、最高速重視などのセッティングが容易に可能となる。「ブレーキ」はローター、パッドの材質や容量を変えることで、より安定した制動力を望めるパーツとするものだ。「ディファレンシャル」はドリフトをするには必須のチューニングメニューである。このパーツを装着することでコーナーリング時のパワーロスを最低限に抑えられ、かつドリフト時のアクセルコントロールが容易になる。「タイロッド」は軽量タイプに交換することで、旋回性能を向上してくれるお手軽なチューニングパーツだ。

●パワートレイン関連パーツリスト

チューニング項目	パーツランク	価格係数	出現条件	備考
サスペンション	TYPE1	45	最初から販売	旋回性能UP
	TYPE1+	89	最初から販売	アライメント、サスペンションの
	TYPE2	91	ライバルポイント170	セッティングが可能
	TYPE2+	160	ライバルポイント170	
	TYPE3	160	ライバルポイント300	
	TYPE3+	306	ライバルポイント300	
トランスミッション	TYPE1	50	最初から販売	加速性能UP
	TYPE1+	78	最初から販売	ミッションのセッティングが可能
	TYPE2	80	ライバルポイント120	
	TYPE2+	109	ライバルポイント120	
	TYPE3	110	ライバルポイント284	
	TYPE3+	148	ライバルポイント284	
クラッチ	TYPE1	40	最初から販売	加速性能UP
	TYPE1+	70	最初から販売	
	TYPE2	72	ライバルポイント88	
	TYPE2+	122	ライバルポイント88	
	TYPE3	126	ライバルポイント360	
	TYPE3+	190	ライバルポイント360	
ブレーキ	TYPE1	30	最初から販売	旋回性能UP
	TYPE1+	55	最初から販売	ブレーキバランスのセッティングが可能
	TYPE2	59	ライバルポイント148	
	TYPE2+	101	ライバルポイント148	
	TYPE3	109	ライバルポイント346	
	TYPE3+	192	ライバルポイント346	
ディファレンシャルF/R	LSD1WAY	64	最初から販売	旋回性能UP、走行安定性UP
	LSD1WAY+	110	最初から販売	ドライブバランスのセッティングが可能
	LSD1.5WAY	64	最初から販売	
	LSD1.5WAY+	110	最初から販売	
	LSD2WAY	64	最初から販売	
	LSD2WAY+	110	最初から販売	
タイロッド	TYPE1	50	最初から販売	旋回性能UP

Tuning Parts 3 Body ●ボディ

普通に走行するだけならば必要十分な剛性を持つボディも、数百馬力を発生させるチューンドカーともなれば、その出力に耐えきれずによじれてしまう。そうなるとサスペンションの機能も損なわれてしまい、結果的に安定した走行ができなくなってしまう。そこで必要なチューニング項目が「補強」となる。これはボディの各部に補強バーを追加したり、ボディの結合部の強度をあげるために溶接箇所を増やすスポット増しや、ボディサイド部分の空間をウレタン材で埋めてしまうウレタン注入などをすることにより、剛性を高めてやるメニューとなっている。デメリットとしては車重がやや増えてしまう点があげられるものの、不用意にパワーだけをあげていってしまうとまともに走れない車に仕上がってしまいかねないので、適度にボディの補強も行なっておきたい。

また、「軽量化」については、レースやスポーツ走行には不必要なリアシート、エアコン、カーステレオ、内装などを外すことにより、車重を軽くするチューニングメニューである。同じ出力の車同士であれば、単純に軽量な車のほうが加速性能、旋回性能ともに高くなる。不必要なパーツを外したあとは、ボンネットやトランクをカーボン素材に、サイド・リアウィンドをアクリル製に変更するほか、バッテリーをドライタイプに変更するなどの処理が行なわれる。「補強」とあわせて行なえば、車重を増やさずにボディ剛性を高められるので、できるだけセットにして考えるといいだろう。

ボディ剛性を高めることにより、高速域での安定性を飛躍的に高めることが可能となる。

補強のTYPE5以上を購入・装着すると、室内にロールバーが張り巡らされているのが見られる。

R34のSKYLINE GT-RでTYPE5の軽量化を施すと、じつに400kg以上も車体重量が軽くなる。

●ボディ関連パーツリスト

チューニング項目	パーツランク	価格係数	出現条件	備考
補強	TYPE1	21	最初から販売	旋回性能UP、走行安定性UP
	TYPE1+	36	最初から販売	
	TYPE2	37	ライバルポイント74	
	TYPE2+	66	ライバルポイント74	
	TYPE3	68	ライバルポイント183	
	TYPE3+	96	ライバルポイント183	
	TYPE4	97	ライバルポイント270	
	TYPE4+	158	ライバルポイント270	
	TYPE5	166	ライバルポイント415	
	TYPE5+	226	ライバルポイント415	
軽量化	TYPE1	15	最初から販売	加速性能UP、旋回性能UP
	TYPE2	42	ライバルポイント80	
	TYPE3	83	ライバルポイント160	
	TYPE4	128	ライバルポイント220	
	TYPE5	192	ライバルポイント350	

Tuning Parts 4 Tire,Wheel ●タイヤ／ホイール

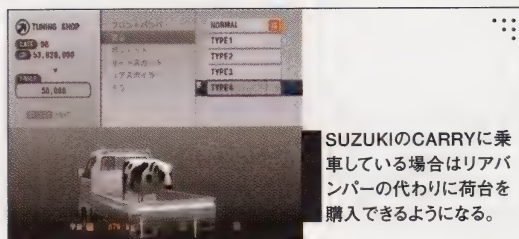
「タイヤ」は車の基本性能である、走る・曲がる・止まる、に対してもっとも重要な関わりを持つ部分である。本作には性能別に4種類のタイヤが用意されており、一番グリップ力の低いものがTYPE HG、グリップ力の高いものがTYPE（S）Sとなっている。ただし、グリップ力の高さに比例して対摩耗性が悪くなっていくため、TYPE（S）Sなどのタイヤでサーキットを走行した場合には数周でグリップ性能を失なってしまうことになりかねない。長丁場となるバトルでは耐久性を考慮したタイヤを装着するようにしたいところだ。

「ホイール」も本来は重量によって運動特性に差が出る部位であるが、本作中ではデザインのみの変更箇所として装着が行なえる。なお、本作に登場するホイールは実在する14メーカーの182種類。それぞれのデザインについてはP38〜41で紹介しているので、自分の車にあったデザインや好みのものを選択するといいだろう。

●タイヤ／ホイール関連パーツリスト

チューニング項目	パーツランク	価格	出現条件	備考
タイヤ	TYPE HG	40000	最初から販売	旋回性能UP インチアップのセッティングが可能
	TYPE(S)H	60000	最初から販売	
	TYPE(S)M	75000	最初から販売	
	TYPE(S)S	90000	最初から販売	
ホイール	―――	―――	最初から販売	すべて60000CP、インチアップが可能

Tuning Parts 5 Aero ●エアロ

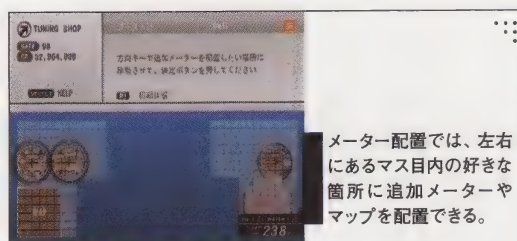
「フロントバンパー」「リアバンパー」「ボンネット」「サイドスカート」「リアスポイラー」「ミラー」をそれぞれ交換・装着することにより、他人とは違ったスタイルの車に仕上げることができる。なお、「リアスポイラー」と「ミラー」以外は若干だが軽量化の効果を得ることもでき、「リアスポイラー」を交換した場合にはダウンフォースの調整が行なえるようになる。また、MITSUBISHIのLANCER EVOLUTIONⅦとⅧでフロントバンパーを交換するとタクシー風になり、HONDAのOdysseyとSTEP WGNでリアスポイラーを購入するとペイントできるスノーボードが装着されるなど、おまけがつくパーツも存在している。

SUZUKIのCARRYに乗車している場合はリアバンパーの代わりに荷台を購入できるようになる。

●エアロ関連パーツリスト

チューニング項目	パーツランク	価格係数	出現条件	備考
フロントバンパー	TYPE1〜4	60	最初から販売	
リアバンパー	TYPE1〜4	50	最初から販売	
ボンネット	TYPE1〜3	160	最初から販売	旋回性能UP
サイドスカート	TYPE1〜4	40	最初から販売	
リアスポイラー	TYPE1〜4	140	最初から販売	旋回性能UP、走行安定性UP
ミラー	TYPE1〜2	30	最初から販売	

Tuning Parts 6

Dress up ●ドレスアップ

車の性能向上には関係ないものの、チューニングカーらしい個性を主張するためのメニューとなっているドレスアップ。「フロントライト」「テールライト」「ホーン」に関しては完全に好みで選んでしまっていいだろう。追加メーターの類は走行時の各種状況をよりわかりやすく把握するためのものである。また、ショップ内にあるメーター配置を選択すると追加メーターとマップ表示の装着箇所を選択できるようになる。ただし、オールインワンだけは標準のメーターと交換するため、装着場所の指定は行なえない。

メーター配置では、左右にあるマス目内の好きな箇所に追加メーターやマップを配置できる。

●ドレスアップ関連パーツリスト

チューニング項目	パーツランク	価格	出現条件
フロントライトデザイン	―――	20000	最初から販売
フロントライトカラー	―――	10000	最初から販売
テールライト	―――	20000	最初から販売
ホーン	―――	10000	最初から販売
メーター・タコメーター	―――	16000	最初から販売
メーター・ブースト計	―――	16000	最初から販売
メーター・水温計	―――	16000	最初から販売
メーター・油温計	―――	16000	最初から販売
メーター・オールインワン	―――	16000	最初から販売

Tuning Parts 7

Restore ●レストア

車のボディには、エンジンが発生する振動や加減速、コーナリングによるG、路面からの突き上げなどの外力がつねに働いている。このため、長距離を走行している車のボディにはダメージが蓄積されることになり、結果的にカーコンディションが低下してしまう。当然、ハードな走行やクラッシュをくり返すとより速くカーコンディションが低下する。カーコンディションが低下するとサスペンションのアライメントが狂ってしまったり、コーナリング中にボディがねじれてしまったりと、走行に悪影響が出ることになる。この、走行によりよれてしまったボディをリフレッシュしてくれるチューニングがレストアである。レストア後はカーコンディションが回復しているので走行時の安定性の向上が実感できるだろう。修復度合によってLv1から3までのメニューが用意されている。走行距離が増えてきたら予算に応じてレストアを施しておこう。

●レストア関連パーツリスト

チューニング項目	パーツランク	価格係数	出現条件	備考
Lv1レストア	―――	―――	最初から販売	CAR CONDITIONの回復（小）
Lv2レストア	―――	―――	最初から販売	CAR CONDITIONの回復（中）
Lv3レストア	―――	―――	最初から販売	CAR CONDITIONの回復（大）

この項では本作で購入できる全182種類のホイールを紹介している。なお、ホイールは前後で違うものを装着することもできる。ここで自分のイメージにあったホイールを探し出そう。

ENKEI→

RPF1	RPF1	RPF1	J-SPEED	J-SPEED	J-SPEED

ENKEI→

CP-SII	CP-SII	CP-SII	WRC TARMAC EVO	WTEII	RP02

ENKEI→

RP02	NT03	NT03	NT03RR	NT03RR	RC5

ENKEI→

RC5	RC5	ES-TARMAC	ES-GRAVEL	AEGIS	AEGIS

hart→

CP-035	CP-035	CP-035R	CP-Ftune	CP-FtuneR	CP-FtuneR

hart→

CP-FtuneR	CP-FtuneR	TYPE-CR	TYPE-CR	TYPE-CR	LD1 LX

hart→ / speedline→

LD1 LX	LD5 LX	LD5 LX	LD5 LX	LDR	GT-oneR

Wheel catalog

Brand	Wheel
B.I.M creativestudio→	ae034
B.I.M creativestudio→	CS031
B.I.M creativestudio→	CS031
Racing SPARCO→	NS2 PYTHON
Racing SPARCO→	NS2 PYTHON
Racing SPARCO→	NT-R
Racing SPARCO→	NT-R
Racing SPARCO→	NT-R
Racing SPARCO→	TARMAC
Racing SPARCO→	TARMAC
Racing SPARCO→	TARMAC
Racing SPARCO→	VIPER R
Racing SPARCO→	VIPER R
Watanabe→	Eight Spoke
Watanabe→	Eight Spoke
Watanabe→	Eight Spoke
Watanabe→	Eight Spoke
Watanabe→	Eight Spoke
Watanabe→	Eight Spoke
Watanabe→	Eight Spoke
Watanabe→	Cycolne
Watanabe→	Cycolne
Watanabe→	Cycolne
Watanabe→	Cycolne
Watanabe→	Cycolne
Watanabe→	Cycolne
Watanabe→	Forged Eight
prodrive→	GC-07C
prodrive→	GC-07C
prodrive→	GC-07C
prodrive→	P-WRC1
prodrive→	P-WRC1
prodrive→	P-WRC1
prodrive→	GC-06D FORGED MODEL
prodrive→	GC-06D FORGED MODEL
prodrive→	GC-06D FORGED MODEL
WORK→	EMOTION CR Kai
WORK→	EMOTION CR Kai
WORK→	EMOTION CR Kai
WORK→	EMOTION CR Kai
WORK→	MEISTER S1 2P
WORK→	MEISTER S1 2P
WORK→	MEISTER S1 2P
WORK→	XSA 02C
WORK→	XSA 02C
WORK→	XSA 02C
YOKOHAMA→	SUPER ADVAN Racing Ver.2
YOKOHAMA→	SUPER ADVAN Racing Ver.2

YOKOHAMA→

SUPER ADVAN Racing Ver.2	SUPER ADVAN Racing Ver.2	SUPER ADVAN Racing Ver.2	SUPER ADVAN Racing Ver.2	ADVAN RG	ADVAN RG

YOKOHAMA→

ADVAN RG	ADVAN RC II	ADVAN RC II	ADVAN RC II	ADVAN RC II	ADVAN RACING ONI

YOKOHAMA→ / Lehrmetster→

ADVAN RACING ONI	ADVAN RACING ONI	ADVAN RACING ONI	EURO DISH EVO	EURO DISH EVO	EURO DISH EVO

Lehrmetster→

EURO DISH EVO	EURO DISH EVO	EURO DISH EVO	EURO DISH OPEN	EURO DISH OPEN	EURO RUNNER I

Lehrmetster→ / 5ZIGEN→

EURO RUNNER I	FIRE-BALL	FIRE-BALL	FIRE-BALL	FIRE-BALL	FN01R-C

5ZIGEN→

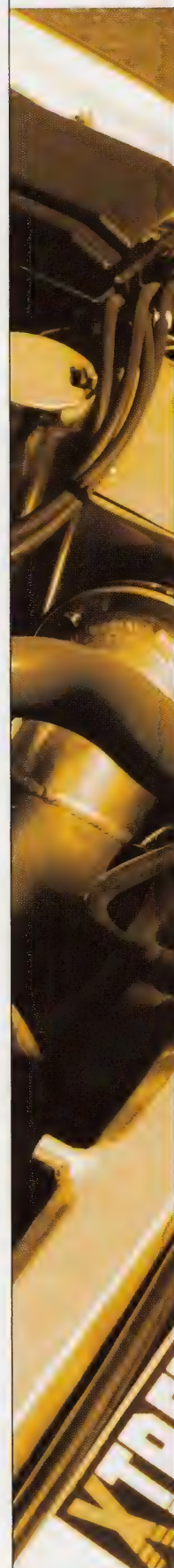
FN01R-C	FN01R-C	FN01R-C	HYPER 5ZR	HYPER 5ZR	INPERIO M-05

5ZIGEN→

INPERIO M-05	INPERIO M-05	INPERIO M-05	HEIDFELD MESH	HEIDFELD MESH	HEIDFELD MESH

5ZIGEN→

Typhoon	Typhoon				

→TUNING LECTURE

セッティングガイド

SETNG GUIDE

車を走りやすくするのも走りにくくするのもセッティング次第で決まる。

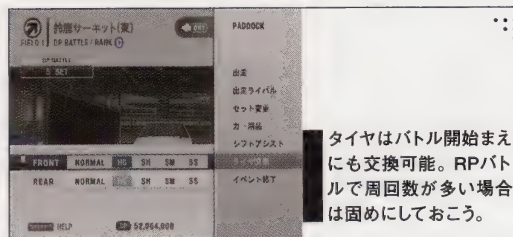
各パーツのセッティングをすることにより、車の特性をいかようにも変えてしまうことが可能となる。自分がどのような走りを求めるかイメージし、そのイメージに近づけるようにセッティングを施そう。

3種類のバトルに合わせたセッティングが勝利のポイント

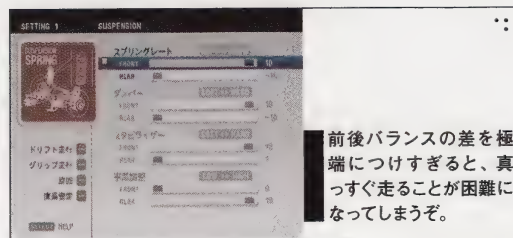
本作に用意されているバトル方式は、短期決戦となるSPバトル、サーキットを規定周回数走行するRPバトル、ドリフトの美しさを求められるDPバトルの3種類。ランクの低いライバルとの戦いでは、セッティングを変えなくても勝ち進んでいくことは難しくないだろう。しかし、ランクの高いライバルとのバトルは、それぞれの方式に合わせたセッティングを施していかなければ勝利が困難になってくる。最速の走り屋になるためには、ドライビングテクニックだけではなく、的確なセッティング能力も求められるのだ。

本作では、1車種につき3種類のセッティングを用意しておくことができるようになっている。また、セッティングはガレージ内でしか行なえないため、あらかじめそれぞれのバトル用に合わせたセッティングを用意しておきたい。

Setting point 1 SP-RP Battle ●SP-RPバトル向けセッティング

SP・RPバトルで勝つためには、基本的に出力を高めにしてグリップ走行で走れる安定性重視に振ったほうがいいだろう。あとは走行ステージに合わせて加速か、最高速寄りにギア比を合わせていけばいい。また、RPバトル向けの場合には耐久性も重視したセッティングを施したい。

タイヤはバトル開始まえにも交換可能。RPバトルで周回数が多い場合は固めにしておこう。

Setting point 2 DP Battle ●DPバトル向けセッティング

DPバトルでは絶対的な速さは求められないため、足回りやブレーキなどの前後でバランスを変え、ドリフトをしやすいセッティングを目指したい。基本的には足回りをフロントを柔らかめでリアを固めのセッティングにもっていき、ブレーキもフロント寄りに効くようにしておこう。

前後バランスの差を極端につけすぎると、真っすぐ走ることが困難になってしまうぞ。

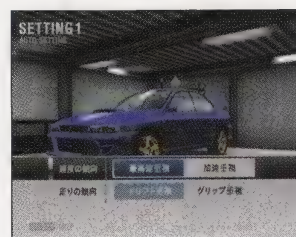
パーツを購入したら、トライ&セッティング

セッティングの効果は見た目で確認することはできない。そのため、実際に走りながら少しずつ変更をしていく必要がある。本作には大まかに下記で紹介する3種類のセッティング方法が用意されている。どの方法を選択した場合にも必ず走行しながら効果を確認してみることが重要だ。

ガレージ内にあるテスト走行で、バトルのまえにじっくりとセッティングを煮詰めていこう。

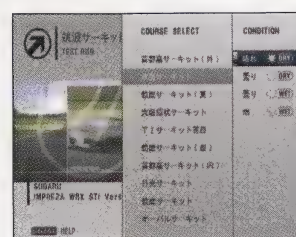
Try & Setting 1

Auto Setting ●オートセッティング

セッティング方法のなかで、もっとも簡単なものがこの「オートセッティング」である。これは速度の傾向と走りの傾向の2項目に対してそれぞれ最高速重視か加速重視、ドリフト重視かグリップ重視のいずれかを選択するだけで、最適なセッティングを施してくれるものとなっている。

選択項目は画面上にもあるとおり、4種類のみといたってシンプルなものとなっている。

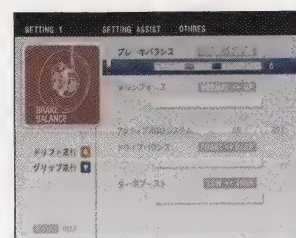
Try & Setting 2

Course Setting ●コースセッティング

「コースセッティング」では、各コースに合わせたセッティングを行なうことができる。その最大のメリットは、走行しながらセッティングの変更ができること。走行中にSTARTボタンを押すことですぐにセッティング変更が行なえるので、理想のセッティングが見つけやすいのだ。

まず最初にコースと天候を選択する。セッティング後はすぐにテスト走行ができるのだ。

Try & Setting 3

Garage Setting ●ガレージセッティング

「ガレージセッティング」では、セッティングアシストを利用することで、加速力、最高速、ドリフト、グリップ、旋回性、直進安定性の向上に最適な調整が行ないやすくなっている。どの性能に合わせるかを選択し、メニューを選べば自動的にセッティングを行なってくれるのだ。

ただし、セッティング後には必ずテスト走行して乗り味を確かめておくようにしておきたい。

セッティングメニュー

ここでは、各セッティングメニュー内で調整できる項目と効果について紹介している。これらの内容を理解しているのとそうでないのでは、理想のマシンを仕上げるために要する時間が異なってしまいかねない。各項目の車体に与える影響をしっかりと理解しておき、車の挙動に不満点があったらどの部位を調整すればいいのか即座にわかるようにしておくことが最速への近道だ。

Setting Menu 1 Mission ●ミッション

「ミッション」で変更できる項目はギアレシオのみだが、マシンの加速性能に大きな影響を与えるものとなっている。ただし、ギア比をいたずらにいじってみても各ギア間のつながりが悪くなってしまいかねない。FINALの調整だけでも十分に加速性能の変更は行なえるのだ。

ギアレシオ

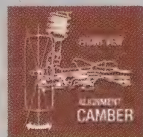
各ギアともギア比を上げていくと加速寄りに、下げていくと最高速寄りになる。また、各ギア間の数値が近いほど加速時のエンジン回転の落ち込みが少なく加速性能が上がるが、反対に最高速が稼ぎにくくなってしまう。

Setting Menu 2 Aligament ●アライメント

「アライメント」では、サスペンションの取りつけ角度を変更することにより、タイヤの接地性を変化させて車の特性を変えることができる。

ここではトー角とキャンバー角の調整が行なえるが、それぞれドリフト走行と旋回性能、グリップ走行と直進安定性のいずれかに振ったセッティングが可能となっている。前後でバランスを変えることでより旋回性能を高めることもできる。

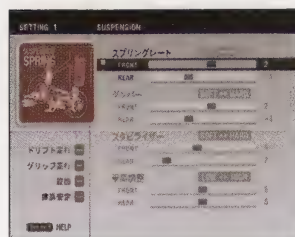
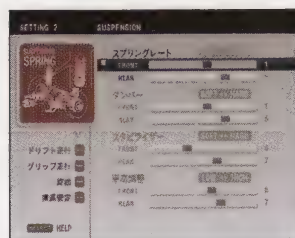
トー角

タイヤの左右両輪を真上から見たときの角度がトー角となる。IN側に振ると前方向に狭くなっていき旋回性が向上してドリフト向きになり、OUT側に振ると反対に前方向が開き直進安定性が向上してグリップ走行に向く。

キャンバー角

キャンバー角はタイヤの左右両輪を前方から見た角度で、ハの字の状態をNEGATIVE(ネガティブ)、逆ハの字をPOSITIVE(ポジティブ)と呼ぶ。NEGATIVEにすると旋回性が、POSITIVEにすると直進安定性が向上する。

Setting Menu 3

Suspension ●サスペンション

「サスペンション」で調整できる項目は4種類。そもそもサスペンションは、バネ状のコイルスプリングとダンパーという、それぞれ役目の異なるふたつの部品で構成されている。コイルスプリングは車体の重量を支えながら路面の凸凹による上下動を吸収して、タイヤを効果的に路面に接地させる役目を持ち、ダンパーはコイルの上下動の動きを収束させて姿勢を安定させる効果を持っている。また、左右のサスペンション間を連結しているスタビライザーによってコーナリング時の車体のロール（傾き）が適度に抑えられ、グリップ力が得られるのである。車高調整は車体の高さを調整する項目。車の重心位置が変化するので、挙動に大きな変化を与えられるのだ。

グリップ重視のセッティングは、画面のようにFRONTがREARよりも全体的に固めとなる。

ドリフト重視に振りたい場合は、反対にFRONTをREARよりも柔らかめにしておくといい。

スプリングレート

コイルスプリングの固さの調整項目で、SOFT（柔らかめ）にすると旋回性が、HARD（固め）にすると直進安定性が向上する。基本的にはダンパーと合わせてひとつのパーツと考えてセッティングを行なうようにしたい。

ダンパー

ダンパーの減衰力の調整項目で、SOFT（柔らかめ）にすると旋回性が、HARD（固め）にしていくと直進安定性が向上していく。スプリングレートに近づけた固さにしておくのが、基本的なセッティング法といえるだろう。

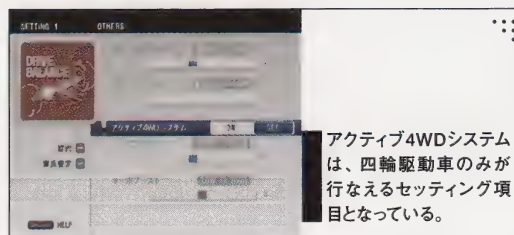
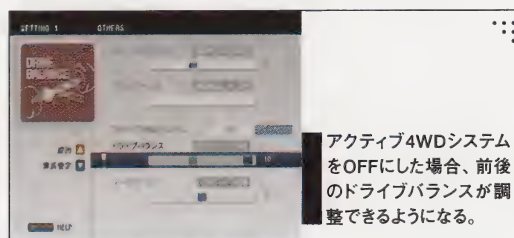
スタビライザー

スタビライザーの太さを変えることでSOFT（柔らかめ）からHARD（固め）までを調整できる。SOFTにするとロールが大きめになるため旋回性が向上し、反対にHARDにするとロールが抑えられ直進安定性が向上する。

車高調整

サスペンションの取りつけ位置やスプリングの調整によって車高を変化させる項目で、LOW（低め）にすると挙動が安定するために直進安定性が、HIGH（高め）にすると荷重移動がしやすくなるため旋回性が向上する。

Setting Menu 4 Other ●その他

「その他」では主に走行安定性に影響のある3項目と加速性能に影響する1項目の調整が行なえる。まず、ブレーキバランスとダウンフォースは、ともにコーナリング時のマシンの挙動に影響を与えるメニューとなっている。また、4輪駆動車のみの設定項目だが、アクティブ4WDシステムは走行中の前後輪の駆動力配分を自動的に行なってくれるシステムである。システムをOFFにした場合には任意に前後輪の駆動力配分を固定することもできる。ターボブーストはターボ装着車のみのメニューとなっており、過給圧の調整を行なうことができる。ただし、過給圧を上げれば上げるほど、それに比例して油温・水温の上昇が早まってしまうという弊害もあるので注意しよう。

アクティブ4WDシステムは、四輪駆動車のみが行なえるセッティング項目となっている。

アクティブ4WDシステムをOFFにした場合、前後のドライブバランスが調整できるようになる。

ブレーキバランス

ブレーキバランスは前後輪のブレーキの効き具合の割合をどちら寄りかに調整できる項目となっている。FRONTの効きをよくすると減速時に安定方向になり、REAR側にすると減速時にリアがすべりやすくなる傾向がある。

ダウンフォース

リアスポイラーを装着した場合にのみ調整できる項目である。NORMAL(角度を付けない)の場合はダウンフォースが少ないため、加速・最高速とも向上するが、UP(角度をつける)とグリップが増し、コーナリングが安定する。

アクティブ4WDシステム

前後輪の駆動力配分の調整で、ONの場合は自動制御になるためコーナリングが安定しやすい。OFFにした場合はドライブバランスで前後配分を任意に設定でき、FRONT寄りにすれば直進性が、REAR寄りにすれば旋回性が向上する。

ターボブースト

ターボ車のみの調整項目だが、HIGH側に持っていくと過給圧が上がり、結果的に出力が増えるために加速・最高速とも向上する。反対にLOW側に持っていくと出力は下がるものの、熱量が減るために油温・水温ともに安定しやすい。

Setting Menu 5

Differential ●デフファレンシャル

左右の駆動輪は片側が浮いた場合、浮いた側に駆動力が集中するため車が前に進まなくなってしまう。これを解消する装置がディファレンシャルギア(作動制限装置)である。アクセルON・OFF時の効果によって3種類が存在し、本作ではこれを交換することで各種走行に対応している。

デフ交換

購入しているデフに限り任意に交換が行なえるもので、1WAYは加速時のみ効果が、2WAYは加減速時とも効果が発生、1.5WAYは減速時の効きを抑えたものとなっている。数値が大きいほどトラクションが増す傾向にある。

Setting Menu 6

Change Tire ●タイヤ交換

タイヤ交換では、グリップ性能・耐摩耗性能の異なる4種類のタイヤを走行に応じて交換することができる。HGからSSに行くにしたがってグリップ力が増す代わりに耐久性が劣っていく。なお、バトル中はピットイン(ペナルティピットストップ以外)することで交換可能となっている。

タイヤ交換

あらかじめ購入済みのタイヤに限られるが、各種タイヤへの交換が可能。わざと後輪にグリップ力が低めのタイヤを装着してドリフト走行をしやすくするなど、FRONT、REARで違うタイプを装着することもできる。

Setting Menu 7

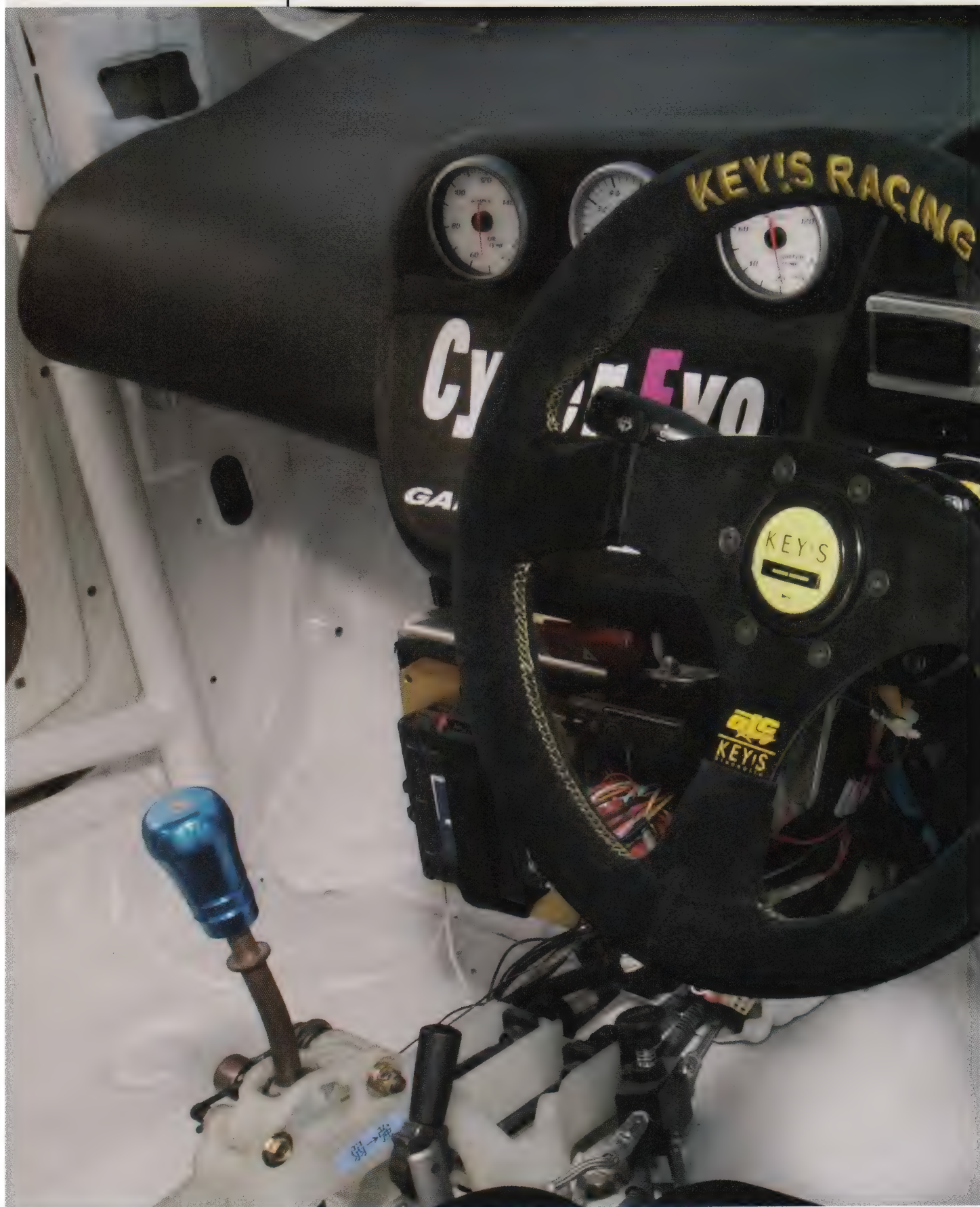
Inch Up ●インチアップ

ホイールのサイズを2段階まで大きなものと交換することができるインチアップは、ホイール購入後はいつでも変更可能になる。基本的にインチアップするとタイヤの幅が拡がるため横方向の剛性が高まり、コーナリング性が向上する。その代わりに、重量が若干だが増してしまう。

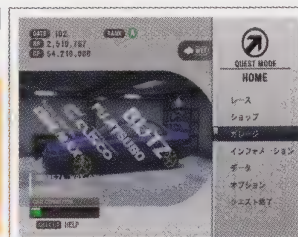
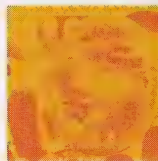
インチアップ

2サイズから選択可能で、インチアップと同時にタイヤの横幅も増えていくため、グリップ力が向上していく。前後輪で異なるインチサイズにできることから、前後のバランスを考えて装着することも可能だ。

KEY'S RACING
KEY'S
KEY'S

DRIVING LECTURE

車の基本講座

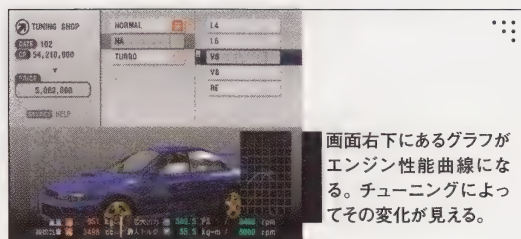
CAR BASIC LECTURE

この項では本作を楽しむためにも知っておきたい車の基本的な構造や特性についての解説を行なっている。車体各部の特徴をきちんと理解してこそ、本作を存分に楽しむことができるといえるだろう。

車の基本を知ってこそ、適切なチューニングやドライビングができるのだ。

エンジン

自動車の心臓部であるエンジンは、排気量が大きくて気筒数が多く、また回転数が高いほど出力は大きくなる。ただし、実際に回転数が高くなると摩擦抵抗や慣性などによるフリクションロス※1が発生するため、一定値以上の出力は得ることができない。また、排気量が増えるとサイズ、重量ともに増大するため、結果的に運動性能をスポイルしてしまう。このため、過給器を装着したりさまざまな方式を用いることで、高出力ながらもコンパクトなエンジンが採用されることが多い。エンジンの種類は気筒数やシリンダーの配置によっていくつかのタイプに分かれている。次のページで各エンジン型式について紹介しているので、自分の使用している車のエンジンがどんな特徴を持っているのか、きちんと理解しておこう。もし、出力に不満があるのならP33で紹介しているチューニングパーツを装着するか、エンジンを換装してしまえばいい。ただし、その場合は出力に負けないボディ、足回りに仕上げることも忘れずに。

エンジン性能曲線について

エンジン出力が回転数に対してどのくらい出ているかを表わしたものがエンジン性能曲線※2である。横軸の回転数に対して、縦軸で回転数あたりのパワー、トルクを表わしている。性能曲線がなだらかでない場合は、特定の回転数でのみ高出力であることを意味し、結果的に扱いにくいエンジン特性であるということがわかる。

画面右下にあるグラフがエンジン性能曲線になる。チューニングによってその変化が見える。

※1:フリクションロス
エンジン内部で起こるさまざまな要因による抵抗のことをいう。

※2:エンジン性能曲線
本作ではチューニングショップでパワー系のパーツを選択した場合に見ることができる。赤色がパワーカーブ(※3)を、青色がトルクカーブ(※4)を表わしている。

※3:パワーカーブ
回転数あたりのエンジンパワーを示す曲線。パワーは回転数が上昇するほど増大するが、実際には回転許容範囲が決まっており、この範囲を超えて出力を発生することはない。

※4:トルクカーブ
回転数あたりで発生するトルクを示す曲線。なだらかなものはフラットトルクというが、一度下降してから上昇しているような曲線はトルクの谷間があることを表わし、加速時に一瞬息継ぎをするような特性がある。

エンジン形式について

エンジンにはシリンダーの配列や数量、サイズによって数種類の型式が存在している。そして、この型式によって高回転高出力型や全域トルク型などの性格を持っている。エンジンの性格についてはエンジン性能曲線で知ることができる。ただし、チューニングによってエンジンの性格も大きく変わってしまうこともあるので、エンジン性能曲線はしっかりと把握しておこう。基本的にエンジン型式の呼称はシリンダーの配置方法に気筒数を付けて表わしたものとなっている。各車種の排気量はシリンダーの容積×気筒数ということになる。これらのシリンダー内をピストンが往復することによって出力を得るタイプのエンジンはレシプロエンジンと呼ばれているが、ローターを回転させることで出力を発生させているロータリーエンジンも存在している。ロータリーエンジンの場合、実際の排気量は小さいものの効率の違いから、1.5倍程度に換算した排気量のクラスとして扱われる。

直列エンジン ●●●

シリンダーが直線上に配置されている、もっともスタンダードなエンジン型式。一般的には気筒数が増えるほど回転がスムーズになるが、エンジンの全長が長くなりすぎてしまうために、実際のところ6気筒以上のエンジンはほとんど作られていない。

V型エンジン ●●●

クランクシャフトを軸に、シリンダーをV字型に配したエンジン。同じ気筒数の直列エンジンに対して、全長をコンパクトにできるメリットがあり、ボディサイズをコンパクトにすることができる。また、直列の倍にあたる12気筒というエンジンも存在している。

水平対向エンジン ●●●

V型エンジンのバンク角を水平(180度)まで広げたタイプのエンジン。V型のメリットを持ったまま、重量物であるエンジンの重心位置を下げる効果も持っている。ただし、若干幅を取ってしまうために補器類の取り回しが複雑で、メンテナンス性が悪い。

ロータリーエンジン ●●●

ピストンの代わりに三角形のローターを回転させることで出力を得るエンジン。同出力のレシプロエンジンと比較しても非常にコンパクトで軽量に仕上がっている。フリクションロスが少ないことからモーターのようにスムーズな出力特性を持つ。

代表的な直列エンジン搭載車

SKYLINE GT-R VspecII R34
レースにおける勝利のために開発された2.6リッター直列6気筒エンジンを搭載。電子制御される4WDシステムは、FRと4WDのメリットを併せ持っている。

代表的なV型エンジン搭載車

NSX-R Type S Zero
NAながら280psを発揮する3.2リッターV型6気筒エンジンをミッドシップに搭載。簡単なレースならノーマル状態で出場できるほどのポテンシャルを秘めている。

代表的な水平対向エンジン搭載車

IMPREZA WRX STi Spec C
2リッターながら280psを発揮する水平対向4気筒ターボつきエンジンを搭載。重心の低さと左右重量バランスのよさを活かして、軽快な走りを実現する。

代表的なロータリーエンジン搭載車

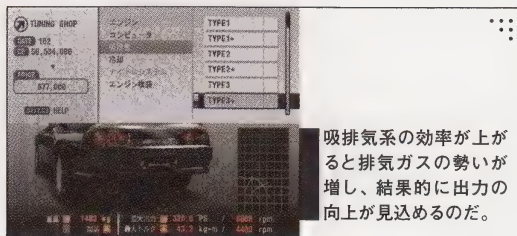
RX-7 Type RZ
FRながら小型・軽量のロータリーエンジンをフロントのミッドシップに搭載することにより、前後重量配分をほぼ50対50にしたリアルスポーツマシン。

自然吸気(NA)エンジンについて

シリンダーの動作によって混合気[※1]を吸い込み、それを燃焼させ出力を得るタイプのエンジンをNA[※2]エンジンという。構造上、チューニングを施しても高出力を得ることは難しいが、アクセルに対して出力の出方が素直で扱いやすいエンジンといえよう。ポート研磨[※3]によるフリクションロスの低減や、排気量を増やすボアアップ[※4]などが代表的なNAチューニングといえる。

過給器付き(ターボ)エンジンについて

NAエンジンに対し、ターボエンジンはエンジンから排出される排気ガスの勢いを活かしてタービンを回転させることで、より多くの混合気をエンジンに送り込み、実質的に排気量を大きくしたのと同等の効果を持つ。このため、同排気量の車種であっても過給器付きのエンジンのほうが高出力を発生できる。また、チューニングによる出力向上が容易に行なえる点も特徴のひとつである。ターボエンジンの特性として、アクセルをONにした状態からパワーが出るまでに若干のタイムロスが発生する。この時間をターボラグといい、タービンの大きさに比例して大きくなる傾向がある。

吸排気系の効率が上がると排気ガスの勢いが増し、結果的に出力の向上が見込めるのだ。

パワーウェイトレシオ、トルクウェイトレシオについて

速い車を探す場合、エンジン出力だけに目がいきがちだが、じつは車重とのバランスも重要な要素となってくる。この出力、トルクと車重の関係を表わす単位にパワーウェイトレシオ[※5]・トルクウェイトレシオ[※6]というものがある。基本的にエンジン出力が大きく、車重が軽いほど運動特性が優れているといえるだろう。

※1:混合気
ガソリンと空気を混ぜ合わせた気体。

※2:NA
ナチュラルアスピレーション(自然吸気)の略称。

※3:ポート研磨
エンジン内部を磨き上げることによって、各部の摩擦抵抗を減らす効果を得るチューニング。

※4:ボアアップ
エンジンの内部容量を拡大することによって、吸入する混合気を増やすチューニング。実質的に排気量拡大と同じことになる。

※5:パワーウェイトレシオ
単純に同じパワーの車がある場合、車重が軽いほうが運動特性に優れているといえる。このことに関してはパワーウェイトレシオ(ps/kg)という単位で知ることができる。これは車重を馬力で割った数値となっており、1psあたりにかかる重量を表わしている。基本的に数値が小さいほど優れている。

※6:トルクウェイトレシオ
パワーウェイトレシオと同じく、同一トルクの車種でも車重が軽いほうが加速性能が優れている。このことに関してはトルクウェイトレシオ(kgm/kg)という単位で知ることができる。1kgmあたりのトルクに何kgの車重がかかっているかを表わしており、車重をトルクで割った数値となる。やはり数値が小さいほど性能が優れている。

タイヤについて

タイヤの持つグリップ力は、サイズ、コンパウンド※1によって決まっているものの、ブレーキングなどによる姿勢変化やセッティングによってある程度任意にグリップ力のコントロールをすることができる。しかし、高速域からのブレーキングによってタイヤがロック※2してしまうとタイヤの持つ力がすべて奪われた状態となってしまい、結果的にコントロール不可になってしまう。タイヤがロックしてしまったらポンピングブレーキ※3を利用してグリップの回復に努めることだ。

走行中タイヤに発生する力は下で紹介している3種類。これらの力によって走り、曲がり、止まることができるのである。どんな車でも、最終的な運動性能はタイヤの性能に依存してしまうので、タイヤの持つの能力をしっかりと理解してこそ、限界付近でのマシンコントロールを行なうことができるといえよう。

直進力について

アクセルを踏み込むと駆動輪が回転する。そこで駆動輪に回転方向に対する抵抗が生まれ、直進力が発生する。ただし、雨天時などは路面のμ(ミュー)※4が減少するため、直進力も減少し、不用意に駆動力をかけすぎるとホイールスピンを起こしてしまい、車がなかなか進んでくれないのだ。

コーナリングフォースについて

ステアリングを切ると前輪の向きが変わり、直進力に対して横方向への抵抗が発生する。この直進力と横方向の抵抗の間にコーナリングフォースが発生し、車はその方向へ曲がっていこうとする。ただし、前輪のグリップが限界を超えるとコーナリングフォースを失ってしまうことになり、車が曲がらなくなってしまう。

減速力について

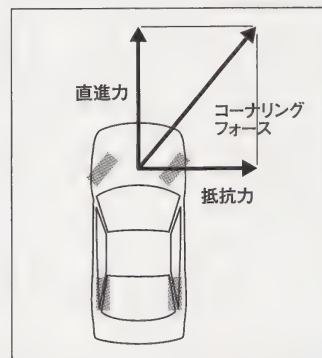
ブレーキを踏むと、車輪の回転力が落ち、進行方向に対しての抵抗＝減速力が生まれる。このとき、タイヤの回転力の落ち込みが大きいほど抵抗も大きくなり、それにともなって減速力も大きくなる。ただし、タイヤの持つグリップ力が不足してくると減速力が減少してしまい、ブレーキロックなどを起こしてしまうのだ。

※1：コンパウンド
タイヤの路面に接する部分(トレッド)のゴム素材のことを指し、カーボンやポリマー、合成ゴムなどのさまざまな素材によって構成されている。このコンパウンドの配合により、グリップ性能、耐摩耗性能や乗り心地が決まってくる。また、トレッド部分の溝の形をトレッドパターンといい、静音性や排水性はこの形で決まってくる。

※2：ロック
ハードブレーキングによりタイヤがグリップ力の限界を超えてしまった状態。タイヤの回転が止まった状態となるため、実車の場合にはタイヤにフラットスポット(タイヤの一部だけが削れた状態)が発生する場合もある。フラットスポットができると、タイヤが円ではなくなるため、異常振動を起こすなど走行に悪影響が出てしまう。

※3：ポンピングブレーキ
ブレーキをON・OFFをくり返して踏む行為。実車では後続車にブレーキランプを点滅させて減速を知らせるために用いられることが多いが、タイヤのロックを防ぐ効果もある。

※4：μ(ミュー)
路面の摩擦係数を表わし、グリップのよい路面をミューが高い、グリップの低い路面をミューが低いという。

●コーナリングフォース

駆動方式

駆動方式は、エンジンの搭載位置と、どの車輪を駆動するかを示した略号で表わされている。本作に登場する車種の駆動方式は下記で紹介する4種類。この駆動方式の違いによって、それぞれの車種は異なる運動特性を発揮する。それぞれの特性をきちんと理解することによって、各方式が持つ不利な点を打ち消す走行をしたり、メリットを活かすような走り方ができるようになるはずだ。また、好みの駆動方式を車種選びの基準にするのもいいだろう。

4WDはウェット路面で抜群の強さを発揮する。ただし、ドリフトコントロールは難しいのだ。

FF

フロントエンジンフロントドライブの略。車体を軽量・コンパクトに仕上げることができる。ただし、操舵輪と駆動輪が同じ前輪になるためにアンダーステア※1が出やすい。また、その構造上ドリフトを維持しながらの走行は非常に困難なものとなる。

FR

フロントエンジンリアドライブの略。前輪は操舵を、後輪が駆動をといった具合にタイヤの役割を分担させることで効率のよいタイヤの使い方ができ、コーナリング特性も素直。ドリフトもしやすく、車を操る楽しさを簡単に味わえる駆動方式である。

4WD

フォーホイールドライブの略。前・後輪の四輪を駆動させることで、強大なパワーを余すことなく路面に伝達することが可能となる。そのため、スタート時や雨天でのトラクション性能に優れている。ただし、基本的な特性はFF車に準じている。

MR

ミッドシップエンジンリアドライブの略。レーシングカーも採用するレイアウトで、前・後輪の間にエンジンを搭載し後輪を駆動する方式。車体の前・後部が軽くできるために旋回性に優れるが、限界もシビアなため上級者向けのレイアウトといえるだろう。

代表的なFF車

INTEGRA TYPE R DC5
高い走行性能を実現するための高剛性ボディに220psを発揮するNAエンジンを搭載。FF車ながらハイパワーを自在に操れるハンドリングを実現している。

代表的なFR車

SPRINTER TRUENO GT APEX
130psを発揮するNAエンジンを搭載。基本設計こそ古いものの、ナチュラルなハンドリング特性が信条で、FR車の特徴をつかむのに最適な入門車といえる。

代表的な4WD車

LANCER EVOLUTION VIII GSR
前後輪と左右後輪のトルク配分を電子制御化することにより、4WD車のアンダーステア傾向を低減。あらゆるステージで豪快なパワーを操ることができる。

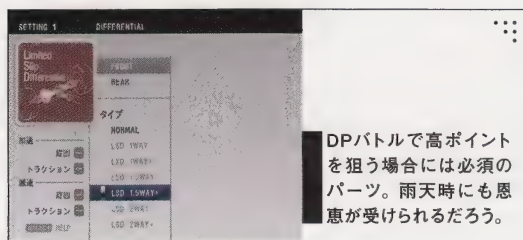
代表的なMR車

MR2 GT
245psを発揮するパワーユニットを車体後部に搭載。足回りのセッティングを煮詰めることにより、挙動がシビアになりがちなミッドシップ車の特徴を抑えている。

※1：アンダーステア
P56の基本挙動の項を参照のこと。

LSD（作動制限装置）

車の左右輪が直結状態の場合、直進時は何の問題もなく走行できるが、左右どちらかに転回しようとした場合、タイヤが回らなくなってしまう。これは内輪差によるものであり、この現象を防ぐ目的で用いられている装置がディファレンシャルギアである。この装置により直進時は左右輪に均等に配分されている駆動力が、コーナリング時には左右輪の回転差を吸収しながら配分され、スムーズな走行が可能となった。ただし、激しいコーナリングなどで内輪が浮いてしまった場合など、浮き上がっているタイヤに駆動力を配分してしまう特性があるため、最適な駆動力を伝達できないというデメリットがある。これを解消するための装置がLSDである。LSDは万一、片輪が浮いてしまっても残ったタイヤにきちんと駆動力を配分してくれるので、ハードなコーナリングをする車種などに適している。4WD車の場合には前後輪に装着することが可能だ。

DPバトルで高ポイントを狙う場合には必須のパーツ。雨天時にも恩恵が受けられるだろう。

1WAY

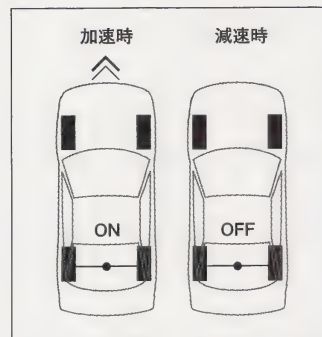
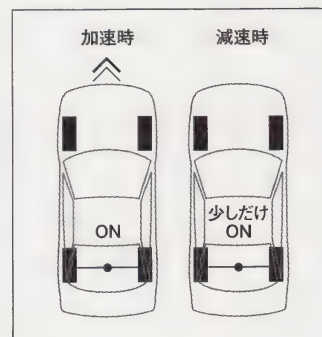
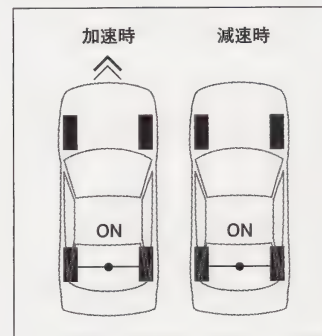
アクセルを踏み込んでいる状態でのみ効果を発揮してくれるLSDである。通常LSDを装着すると駆動力が高まるためにアンダーステア傾向が高くなりやすいが、この1WAYタイプは減速時には効果を発揮しないため、FF車への装着に向いている。

1.5WAY

1WAYと2WAYの中間の効果を持つLSD。加速時は1WAYと同等の効果だが、減速時にも若干の駆動力を伝達してくれる。挙動変化が少なく、減速時の安定性も向上できるため、ドリフトコントロールにも向いている。

2WAY

加速時・減速時のどちらでも駆動力を伝達してくれるLSD。つねに駆動力を伝達してくれるため、コーナリング中の姿勢は安定するものの、強いアンダーステアを発生してしまうという弊害も持っている。そのため、前輪に装着することはできない。

●1WAY

●1.5WAY

●2WAY

基本挙動

普通の車がコーナリングする場合、コーナー手前で減速してハンドルを切れば曲がってくれる。しかし、あまりにも高い車速が出ている状況でコーナーに入ると、通常の速度域では発生しなかったさまざまな挙動が現われる。きれいな弧を描いてコーナーを駆け抜けていくニュートラルステアが理想的な挙動といえるが、これは進入速度、進入ライン、クリッピングポイント※1を抜けてからのアクセル操作のすべてを高度に実践してこそ実現できるもの。基本的にコーナリング時には下で紹介するふたつの挙動が現われる。スムーズなコーナリングを実現するためには、これらの基本挙動を頭にたたき込んでおき、いつでもこれらの挙動に対処できるように心掛けて走行することが重要なのだ。

※1：クリッピングポイント
コーナリング中のラインで、もっともコーナーの内側につくポイント。S字の最初のコーナーでは続くコーナーへの進入を考え、クリッピングポイントをやや手前に持ってくるといいだろう。

アンダーステアについて

コーナリング時にフロントタイヤの持つコーナリングフォースを上回り、走行ラインが外側に向かってふくらんでいく現象。アンダーステアを出さないためには、コーナー直前でしっかりと減速を行ない、フロントタイヤに荷重をかけること。ただし、減速力にタイヤの能力を使いすぎてしまうとコーナリングフォースが減ってしまうので注意。

●アンダーステアを打ち消すセッティング

車高→フロント：低め・リア：高め、サスペンション→フロント：柔らかめ・リア：固め、キャンバー角→フロント：ネガティブ・リア：ポジティブ、トー角→フロント：イン・リア：アウト

●アンダーステア

オーバーステアについて

コーナリング時にリアタイヤのコーナリングフォースが限界を超え、後輪が外側にふくらんでいくことで車が内側に巻き込まれていく現象。FR車やMR車でコーナリング時にリアタイヤの加重が抜けたときに起きやすい。オーバーステアが出た場合はアクセルをいったん抜き、カウンターステア※2をあてる。車体の向きが安定したらハンドルを戻して加速すればいい。

●オーバーステアを打ち消すセッティング

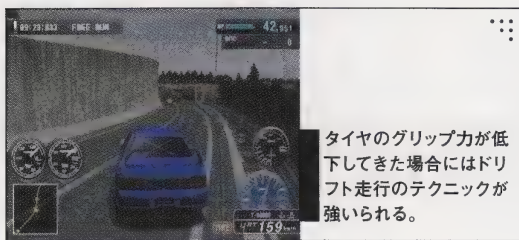
車高→フロント：高め・リア：低め、サスペンション→フロント：固め・リア：柔らかめ、キャンバー角→フロント：ポジティブ・リア：ネガティブ、トー角→フロント：アウト・リア：イン、ダウンフォース→UP

●オーバーステア

※2：カウンターステア
コーナリング中に後輪がスライドした場合、滑っている方向に素早くステアリングを切り、スライドを抑える行為。

グリップ走行とドリフト走行

グリップ走行とドリフト走行は相反する走行法であるが、純粋にタイムを求めるのであればグリップ走行寄りのセッティングが好ましいだろう。グリップ走行の場合はコーナー進入前にはしっかりと減速し、アウト・イン・アウトのライン取りで、クリッピングポイントを抜けてから加速しながら立ち上がっていけばいい。

ドリフト走行はタイヤを意識的にスライドさせることにより車の向きを変え、コーナーを抜けていくテクニックのことを指している。本作のDPバトルでは、ドリフトアングルを深めに、かつドリフト状態をできるだけ維持することにより高ポイントが得られるようになっている。ドリフトの方法には大まかにわけると下記で紹介する3種類が存在している。ただし、下記で紹介しているのはいずれもドリフトのきっかけであり、ドリフト状態を維持するためには繊細なステアリングワークとアクセルコントロールが求められる。

タイヤのグリップ力が低下してきた場合にはドリフト走行のテクニックが強いられる。

慣性ドリフト

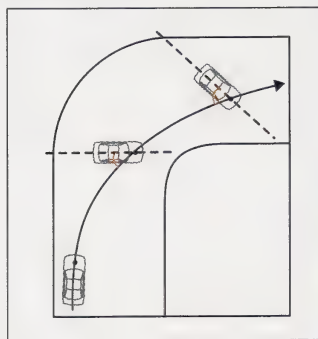
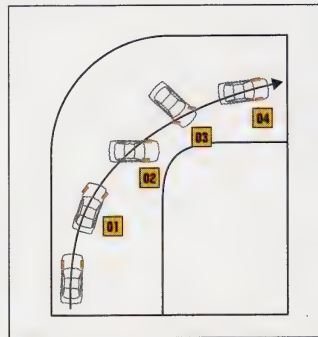
高速域から減速する際、フロントに荷重を移した状態で車体の向きを変え、その勢いを活かしたままリアをスライドさせてドリフト状態に持ち込む方法。自然にドリフト状態に持ち込めるためタイムの落ち込みが少ない高等テクニックである。

パワードリフト

急激に高出力をかけることで強制的にリアタイヤをスライドさせ、ドリフト状態に持ち込むテクニック。高いエンジン出力が求められるほか、後輪駆動車でないと行なえない。また、ドリフト時にスピンしないようコントロールにも注意しなければならない。

サイドブレーキドリフト

コーナー進入時にサイドブレーキを引くことでリアタイヤをロックさせ、スライドを誘発させるテクニック。スライドが始まったらすぐにサイドを戻すこと。もっとも簡単にドリフト状態に持ち込めるが、速度が低すぎると減速するだけなので注意しよう。

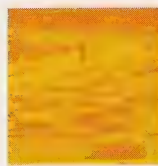
●ドリフトアングル

●ドリフトの基本

01 減速して、フロントに荷重をかけながらハンドルを切る。
02 後輪が流れだしたら、ステアリングワークとアクセルコントロールでドリフトアングルを調整する。
03 ドリフトアングルが大きくなりすぎたら、カウンターステアをあてる。
04 車がコーナーの出口を向いたらステアリングを戻し、グリップを回復させて立ち上がっていく。

5 Course Guide
[コースガイド]

→COURSE GUIDE

コース紹介

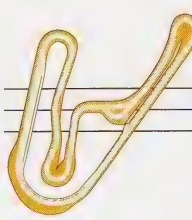
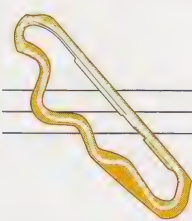
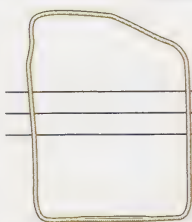
COURSE INTRODUCTION

ここからは、本作に登場する全10コースについて、タイムアタック用とDPバトル用の走行テクニックについて紹介している。ここで紹介しているポイントを参考にして自分なりの走行法を見つけ出そう。

車種や天候によっては減速などのポイントが異なってくるので注意しよう。

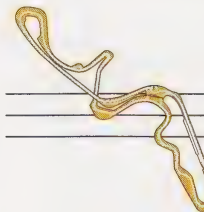
全コース紹介

Field 1 フィールドONE

▶首都高サーキット(外) TOKYO HIGHWAY CIRCUIT
COURSE DATA
▶全長:13217m
▶高低差:36.4m
P062→065

▶筑波サーキット TSUKUBA CIRCUIT
COURSE DATA
▶全長:2045m
▶高低差:―m
P066→069

▶鈴鹿サーキット(東) SUZUKA-EAST CIRCUIT
COURSE DATA
▶全長:2240m
▶高低差:33.6m
P070→073

▶大阪環状サーキット OSAKA HIGHWAY CIRCUIT
COURSE DATA
▶全長:4477m
▶高低差:19.6m
P074→075

Field 2 フィールドTWO

▶TIサーキット英田 TI CIRCUIT AIDA
COURSE DATA
▶全長:3703m
▶高低差:29m
P076→081

▶鈴鹿サーキット(西) SUZUKA-WEST CIRCUIT
COURSE DATA
▶全長:3470m
▶高低差:14.2m
P082→087

コースガイドの見方

1 サーキット名

2 サーキット解説

3 サーキットマップ

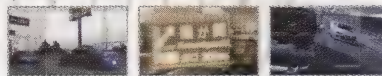
各サーキットの全景図を掲載。なお、マップ上に記載してあるアイコンTAとDPと番号は、次ページからの攻略解説にそれぞれ対応している。

4 攻略ポイント

サーキットマップ上にあるアイコンに対応しており、TAはタイムアタック用、DPはドリフト用のポイントであることを表わしている。

5 攻略解説

そのポイントにおいて、もっとも効率よく走行するためのテクニックについて紹介している。

→COURSE GUIDE PART 1 →TOKYO HIGHWAY CIRCUIT

首都高
サーキット(外)

東京に実在する首都高をモチーフに作られたサーキット。280psクラスの車で走行する場合、ブレーキを踏まなければならないコーナーがほとんど存在せず、緊張感のあるハイスピード走行が楽しめる。全長が長くSSタイヤだと1周しかもたない。

START

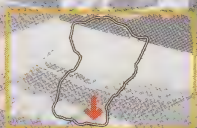
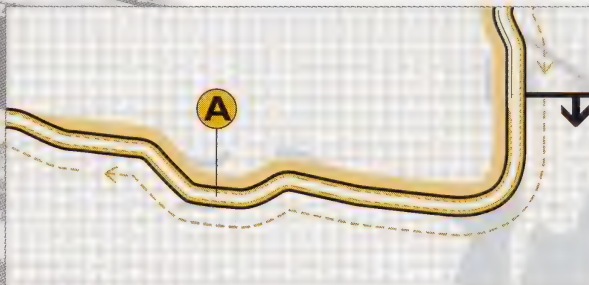
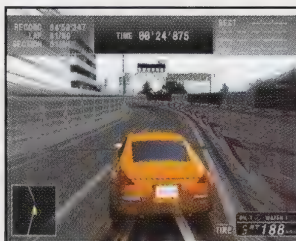
TA 01

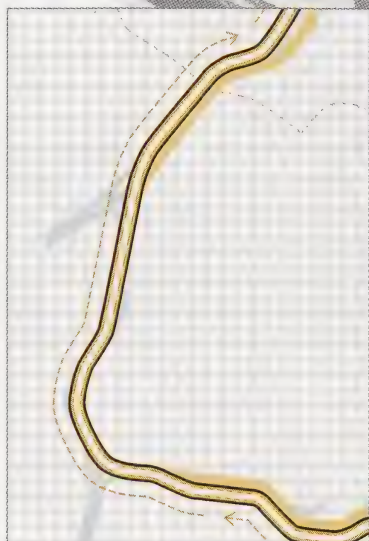
TA 02

TA 03

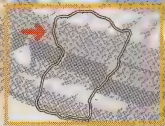
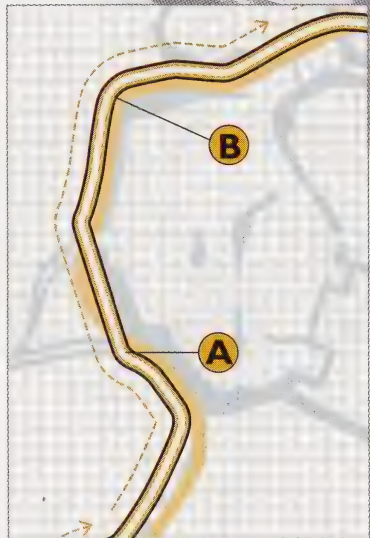
TA 04

TA 05

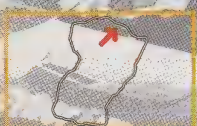
TA 06

このセクションでもっとも難度が高いのは、ひとつ目のタイム計測地点の手前にある連続S字区間（A地点）。ここは、4つのコーナーが左、右、右、左と続く難関で、いかに直線的なライン取りで走行できるかがタイムアップの鍵を握る。FRやMRなど、挙動の乱れやすい車でトライする際は、ステアリングを慎重に操作してテールスライドを最小限に抑えること。どちらのS字もひとつ目のコーナーをインベタで通過し、ふたつ目のコーナーへアウト側から進入していくのが望ましい。

ブレーキを使うとテールがスライドし過ぎてしまう。アクセルとハンドル操作でスピードを調整しよう。

ひとつ目のコーナーに進入後は次のコーナーのことを考えて、できる限り早くグリップを回復させよう。

緩やかなカーブが連続するハイスピードセクション。アクセルを緩めてしっかりとスピードを落とさなければならないのは、ひとつ目のタイム計測地点を通過した先にある右コーナーだけだ。ほとんどのコーナーをアクセル全開のままクリアできるため、些細なミスが大幅なタイムロスを招く。次のコーナーを見据えた無駄のないライン取りと、テールを必要以上にスライドさせない繊細なステアリングワークで、極力スピードを落とさないように注意しながら走行しよう。ドリフトしやすい車を操作する場合は、巧みにカウンターを当てるといい。

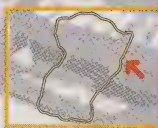
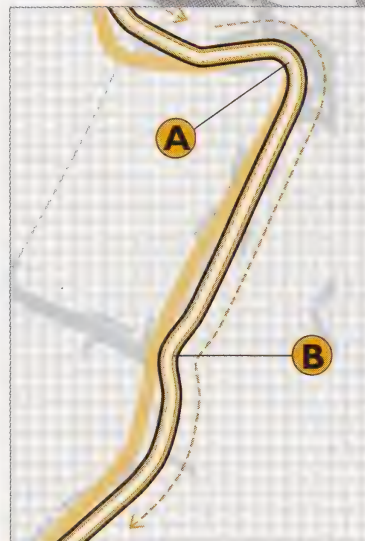
アクセルを抜いてスピードを緩めながらコーナリング。アウト・イン・アウトでクリアしよう。

ステアリング操作を小さくし、できる限り直線的なライン取りで走行することがポイントとなる。

首都高サーキット最大の難所。A地点の左コーナーは上りになっており、車によっては進入時に軽くジャンプしてしまい、一瞬操作不能になることも。早めにアクセルを抜いてスピードを緩め、イン側に向かって鋭くターンインしよう。その後、B地点までは緩やかなカーブが続く。ステアリング操作を最小限に抑えつつ、アクセル全開のまま素早く通過していこう。トンネルの出口にある右コーナー(B地点)は、光が差し込むところにクリッピングポイントがある。イン側の壁が非常に見えづらいが、壁を恐れずに思い切って飛び込むこと。

ここからコーナーに向かってターンイン。早めにアクションを起こさないとアウト側に押し出される。

光のせいでコーナーの先がまったく見えない。何回も走行して、ステアリングの操作量を覚えよう。

コースマップを見てのとおり、セクション4は、アクセル全開のままクリアできる緩やかなコーナーが連続する。このような区間では、つねにひとつ先のコーナーのライン取りを意識した走りを心がけることが重要となる。たとえばS字の場合は、ひとつ目のコーナーをアウト・イン・インと通過していけば、ふたつ目のコーナーをアウト・イン・アウトで攻めることができるようになるという具合だ。各コーナーをできる限り緩やかなラインで結ぶように走行すると、タイムアップにつながる。

テールを極力滑らせずに最短ラインで走行する。レイアウトを把握していないと実践するのは難しい。

この区間で唯一スピードを緩める必要のあるA地点の左コーナー。アクセルを抜いてからターンインだ。

セクション5の最初のポイントは、A地点の右コーナー。直前に緩やかな左コーナーがあるせいで、FR車やMR車だと右コーナーへの減速を開始する際に挙動を大きく乱してしまう可能性が高い。ブレーキを使って急減速するのではなく、アクセルを抜いて徐々にスピードを緩めながらターンインしたほうが無難だ。A地点をクリア後、比較的長いアクセル全開区間のあとにあるB地点の複合コーナーは、左右どちらの車線を通過するかによってラップタイムに差が出る。最初の左は右側の車線を、次の右は左側の車線を通過するといい。

極力ステアリングを切らずに通過することができれば、減速時に挙動が大きく乱れることはない。

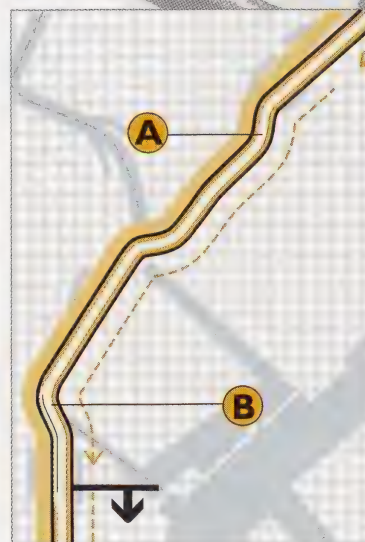
道幅が極端に狭くなっている。ステアリング操作をミスすると、壁に接触してしまう可能性が高い。

→TOKYO HIGHWAY CIRCUIT >>>

TA 06

TA NAVI SECTION-06

A

B

セクション6は、それぞれ角度の異なるコーナーで構成されているS字が連続する。これまでのセクションと同様に、緩やかなS字ではできる限り直線的なライン取りで走行。RのキツイS字はひとつ目のコーナーをインベタで通過し、ふたつ目をアクセル全開でクリアできるようにしよう。とくに、ゴール手前にあるS字(B地点)では、ふたつ目のコーナーの立ち上がりスピードを少しでも速くすることが重要である。ひとつ目のコーナーの進入時にしっかりとスピードを落としておけば挙動も安定するため次のコーナーへの進入が楽になる。

A地点のS字では、車線の外側まで利用することで、立ち上がりのスピードを速くすることができる。

ステアリング操作を最小限に抑えることで、コーナリングスピードを速くする。地味だが有効な手だ。

COURSE GUIDE PART 2 →TSUKUBA CIRCUIT

筑波
サーキット

全長は約2kmと、ほかのサーキットと比較すると格段に短い。しかし、コンパクトなレイアウトの中に低〜高速までさまざまなタイプのコーナーが設けられており、とてもテクニカルなサーキットとなっている。ドラテクを駆使して挑め!!

START

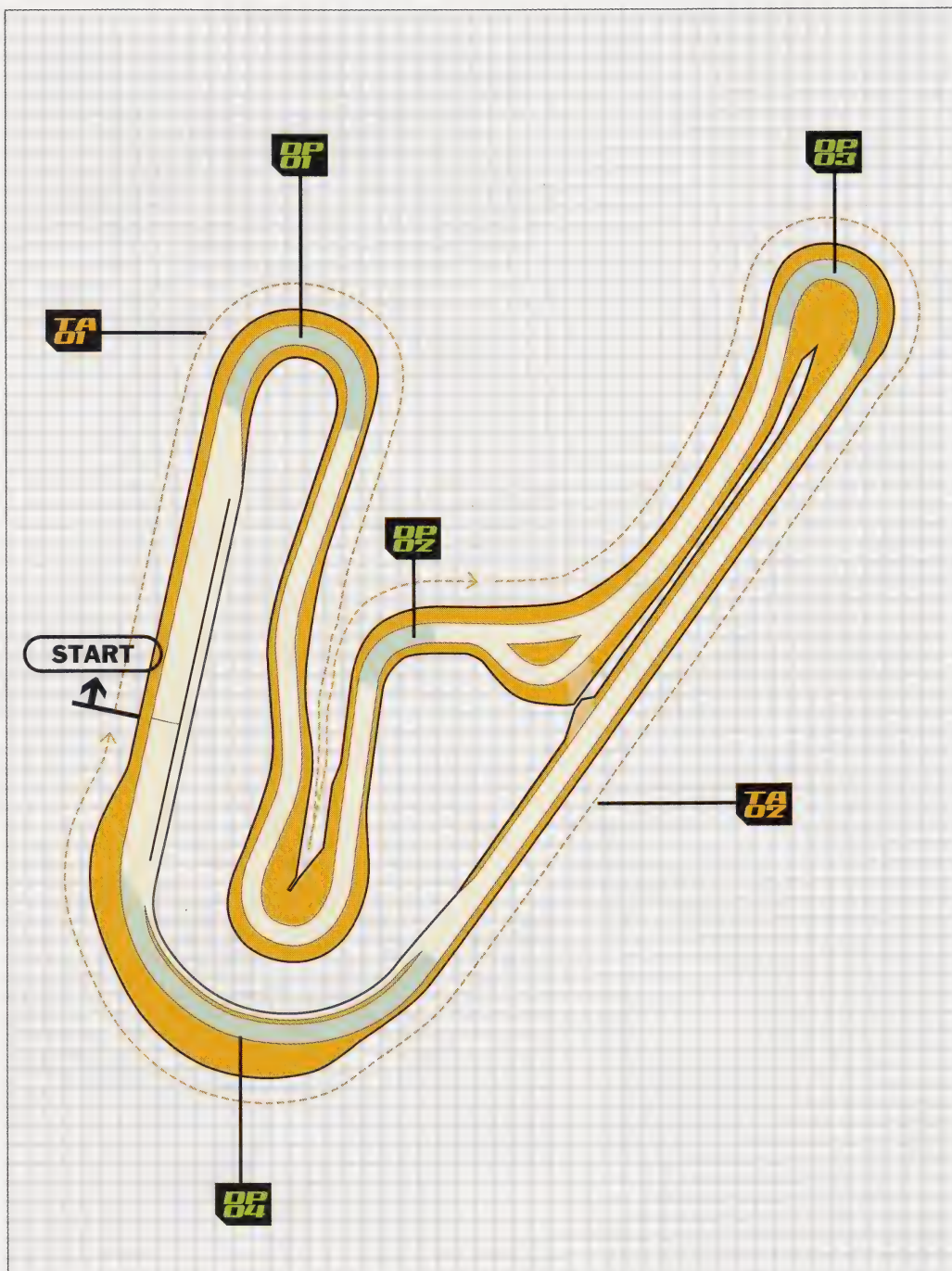
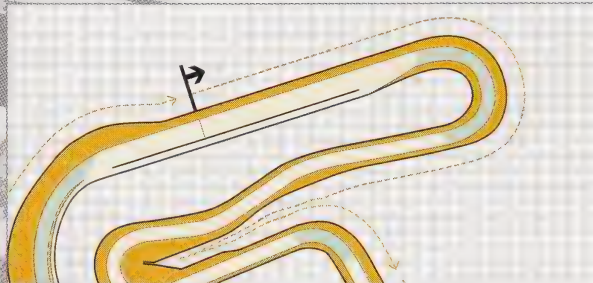
TA 01

TA 02

DP 01

DP 02

DP 03

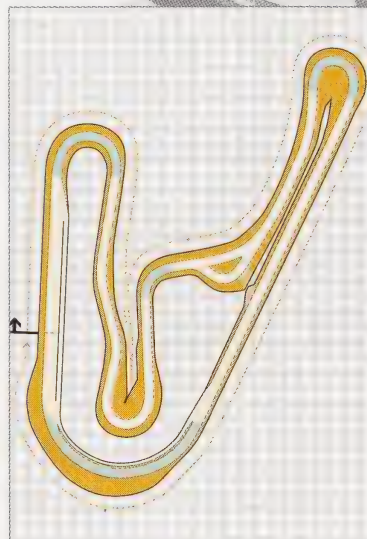
DP 04

最初のセクションでラップタイムに大きく差がつくのは、A地点にある通称ダンロップコーナーだ。道幅をいっぱいに利用してステアリング操作を最小限に抑えつつ、アクセル全開のままクリアしていこう。セクション1に2ヵ所存在するヘアピンは、どちらも進入まえにブレーキを踏んでしっかりとスピードを落とし、アウト・イン・アウトを守りながらコーナリングすれば問題なし。イン側の縁石に深く乗り上げると、オーバーステアになりやすい点にだけ注意すること。

緩やかな右コーナーを通過したあと、すぐに減速を始めなければならないため、挙動が乱れやすい。

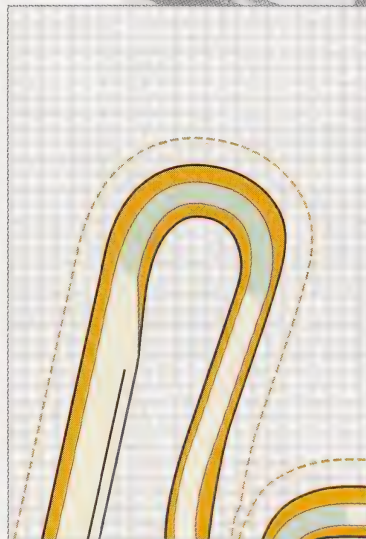
このあたりから、コーナーに向かってターンインを開始する。ステアリングを切り過ぎないように。

→TSUKUBA CIRCUIT

TA 02

TA NAVI SECTION-02

ふたつ目のタイム計測地点の手前にあるヘアピンは、進入時にブレーキを踏んで減速してからターンイン。このあと、長いストレートが続くので、立ち上がりのスピードを重視したライン取りで通過するのがベストである。直線のあとに待ち受けるのは、筑波サーキットでもっともタイムに差がつく最終コーナーだ。ここを、どれだけスムーズに走行できるかによって、その周回だけでなく次の周回のラップタイムも大きく変わってくる。アクセル全開のまま進入し、ステアリング操作のみでスピードを調整しながらインベタで走行していこう。

クリッピングポイントをコーナーの奥に取ることで、立ち上がりのスピードを高めることができる。

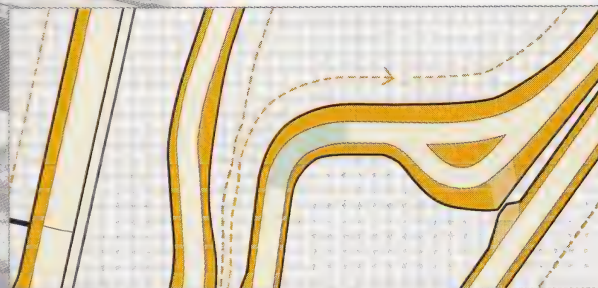
コーナーに進入するときにステアリングを鋭く切り込み、テールをスライドさせてスピードを落とす。

コーナーへ進入する際のブレーキングでスピードを落とし過ぎると、すぐにドリフトが終わってしまいDPを効率よく稼ぐことができない。ブレーキを踏むのはドリフトのきっかけ作り程度に抑え、テールのスライド量でコーナリングスピードをうまく調整しよう。走行ラインとしては、タイムアタックのときよりもややコーナーの奥まで突っ込み、そこからイン側に向かって鋭く切り込んでいくのが望ましい。なお、あまりスピードの出ていない状態でドリフトさせなければならないため、駆動方式がFRやMRの車のほうがやりやすい。

進入スピードによってはアクセルを緩めるだけでもOK。ドリフトし始めたらすぐにアクセルを踏め。

縁石に乗り上げ過ぎると、フロントがイン側に巻き込まれてコースアウトしてしまうこともある。

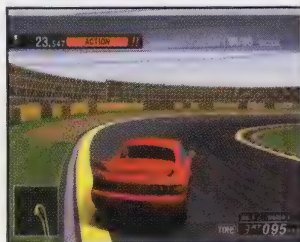
→TSUKUBA CIRCUIT

DP 02

DP NAVI SECTION-02

ここは100km/h以上で通過可能な中速コーナーなので、どんな駆動方式の車でも安定してドリフトさせることが可能。筑波サーキットにあるコーナーの中でも、比較的簡単にDPを稼げるポイントだと言える。コーナーに進入するときに、一瞬だけアクセルを抜いてドリフトを開始する。その後、すぐにアクセルを全開にして、イン側にある縁石をなぞるように走行することを目標にドリフト量を調整しよう。理想はカウンターステアを当てずにコーナリングすることだ。

車によってはアクセル全開のままターンインしてもいい。できる限りスピードを落とさないように。

フロントタイヤがイン側の縁石に乗り上げたら、より慎重にステアリングを操作すること。

セクション1のヘアピンよりもコーナーの奥が深くなっており、かつRがキツイため、ドリフトを維持するのがとても難しい。ここは無理にDPを稼ごうとするのではなく、コースアウトしないようにすることを意識して走行したほうがうまくいきやすい。進入時にスピードを落とし過ぎないように注意し、できる限り速いスピードでコーナーの前半部分を通過しよう。車速が著しく低下している後半部分では、カウンターステアを当ててグリップを回復させることに専念するべきだ。

ドリフトさせる分、やや奥まで突っ込んでからイン側に向かってターンインしたほうがいい。

後半部分で無理にドリフトを維持しようとすると、フロントが巻き込まれてコースアウトすることも。

筑波サーキットでもっとも多くDPを稼ぐことができるセクション。140km/h程度のスピードでコーナリング可能なため、ドリフトを維持するのも比較的簡単である。タイムアタックのときよりも若干遅めにターンイン後、アクセルのON、OFFとステアリングでドリフト量を調整しつつ、イン側の縁石をなぞるように走行しよう。唯一注意すべき点は、スピードに乗っている状態でドリフトを開始するため、ステアリングを乱暴に操作すると車によってはスピンしてしまう恐れがあるところ。テールが激しくスライドし始めるまえにカウンターを。

アクセル全開、もしくは軽くアクセルをOFFしてからコーナーへ。ステアリングでドリフト量を調整。

コーナーの途中でいったんグリップを回復し、再びドリフトさせたほうがコースアウトの危険は減る。

→COURSE GUIDE PART 3 →SUZUKA-EAST CIRCUIT

鈴鹿 サーキット(東)

鈴鹿サーキット本コースの、ホームストレートとS字区間がおもなレースの舞台となるショートコース。Rの緩やかなコーナーばかりで構成されており、操作する車によってはスタートからゴールまでアクセル全開のまま走行することが可能である。

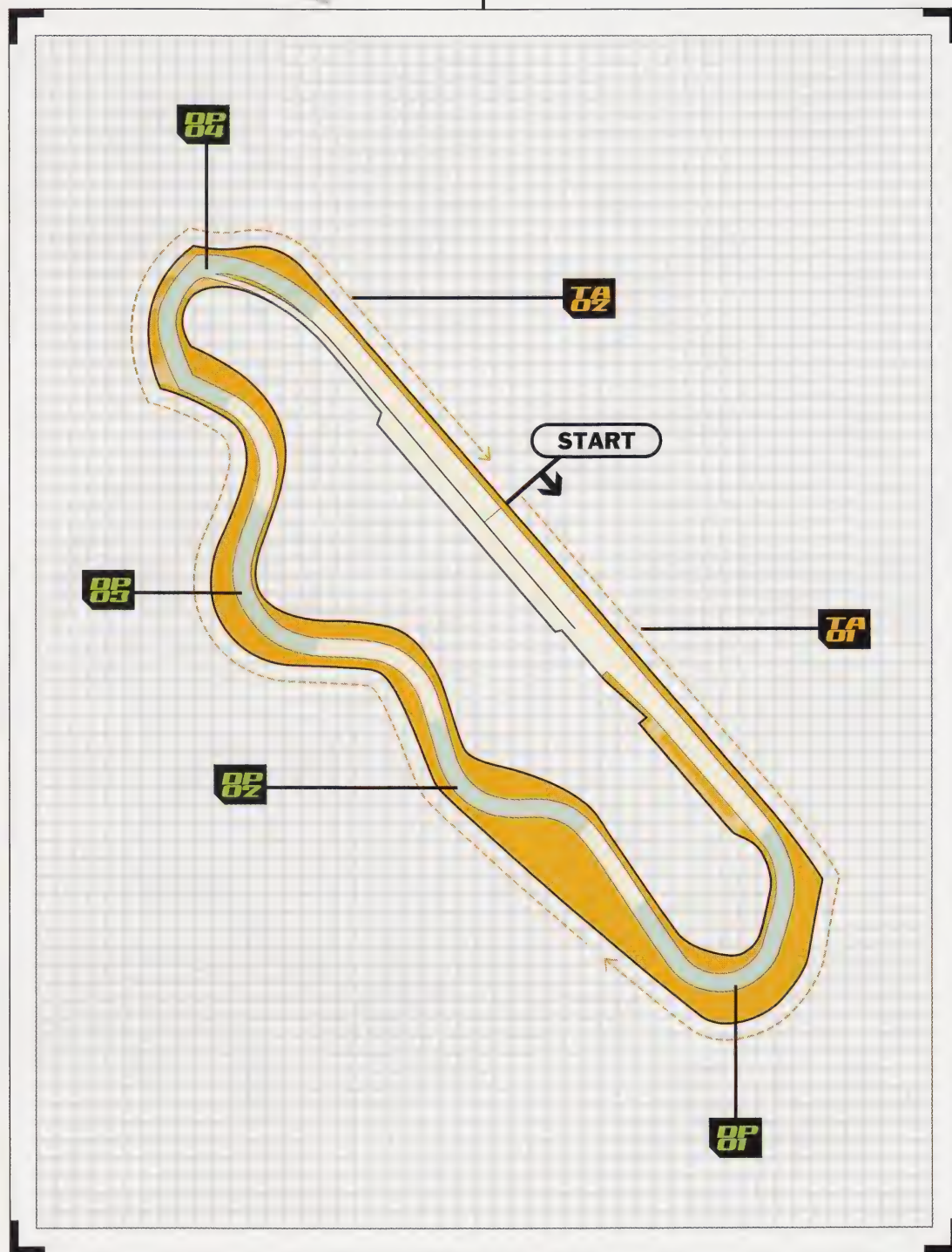
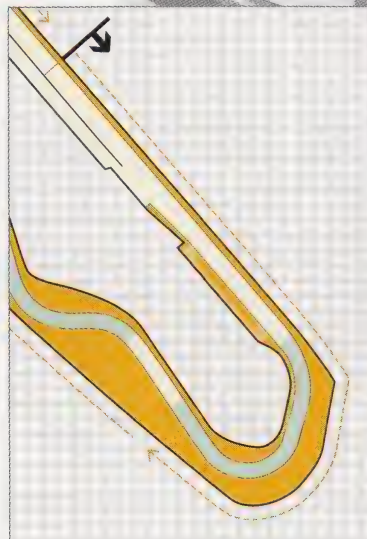
DP 04

TA 02

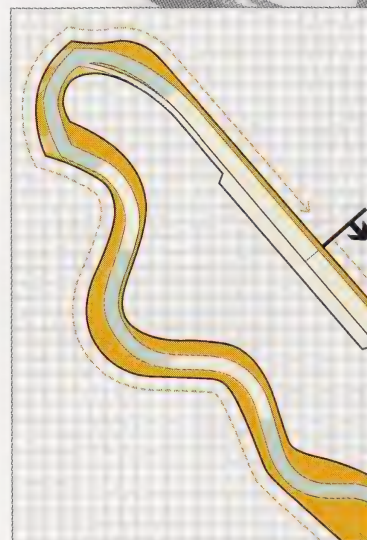
START

DP 03

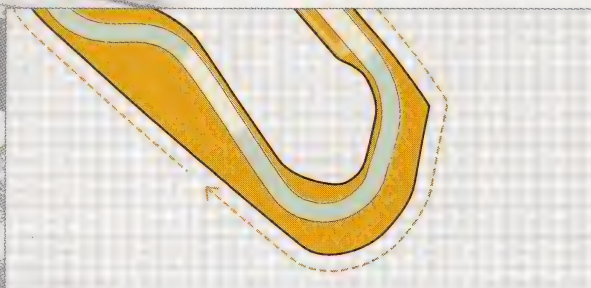
TA 01

DP 02

DP 01

スピードに乗った状態で進入することになるひとつ目の右コーナーでは、ステアリングをラフに操作するとテールが激しくスライドしタイムを大幅にロスしてしまう。とくに駆動方式がFRやMRの車でアタックする際は、丁寧な操作を心がけること。また、ふたつ目のコーナーのほうがRがキツくなっているのもやっかいなところ。パワーのある車だと、ひとつ目の緩やかな右をコーナリングしている最中に減速をしないとオーバーランする可能性が高い。このセクションの全体を通してのライン取りは、アウト・イン・アウト・イン・アウトとなる。

できる限りスピードを殺さずにクリアしたいところ。大胆かつ繊細なステアリングワークを。

ふたつ目の右コーナーへ進入するときのブレーキング時に、挙動を乱さないように気をつけよう。

ひとつ目のタイム計測地点からふたつ目のタイム計測地点の間にある連続S字は、280psクラスの車でもアクセル全開のままクリアすることができる。次のコーナーへの進入が楽になるようなライン取りを心がけ、できる限りスピードを落とさないように走行していこう。S字をクリアしたら、あとは最終コーナーが待ち受けるのみ。ここはコーナーに進入後、中間地点付近まではコースのアウト寄りを走行。その後、ピットロードの入口付近から、イン側に向かって切れ込んでいくといい。丁寧なステアリングワークがタイム短縮の鍵を握る。

イン側の縁石も利用しての直線的なライン取りが理想的。ステアリング操作は最小限に抑えよう。

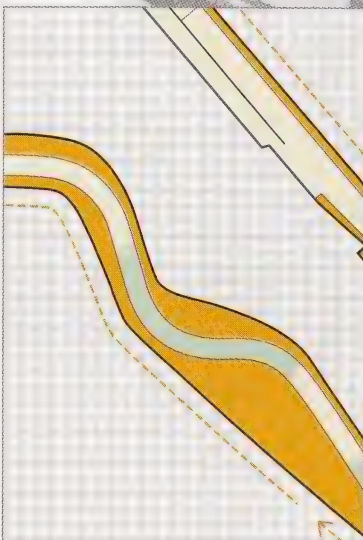
イン側を突くタイミングが遅れるとコースアウトする。ピットロードの入口など、自分なりの目印を作ろう。

この区間は、ふたつ目の右コーナーのほうがDPを稼ぎやすい。よって、最初の緩やかな右コーナーでは軽くドリフトさせる程度にしておき、早めにグリップを回復させて次のコーナーへの進入に備えるべきだ。ふたつ目の右コーナーに対しては、アウト側から進入できるように走行ラインを調整しよう。そして、やや遅めにふたつ目の右コーナーに向かってターンイン。コーナーの奥のほうが若干深くなっているので、思い切りステアリングを切って大胆にドリフトさせても問題ない。

イン側ギリギリを通過したほうがDPを多く稼げる。だが、それだけコースアウトする確率も高くなる。

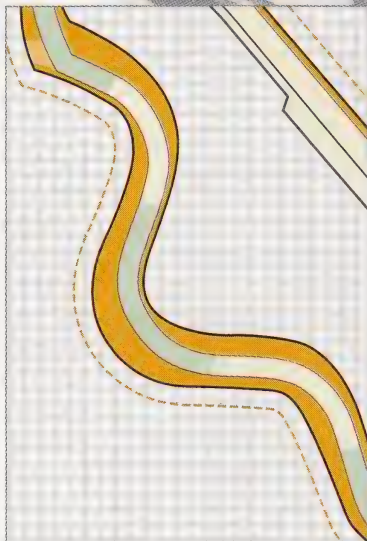
大胆にドリフトさせる分、カウンターステアもうまく当てなければならない。何度も練習しよう。

→SUZUKA-EAST CIRCUIT

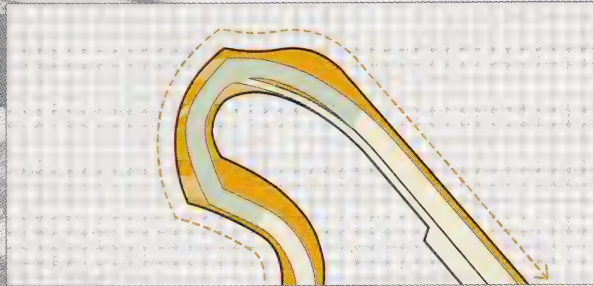
DP 02

DP NAVI SECTION-02

左、右と、比較的緩やかなコーナーが連続するS字。このようなセクションでは、ひとつ目のコーナーでドリフトのさせ過ぎや、車速を著しく落としてしまうなどの大きなミスをしないことが大切である。テールをスライドさせつつもある程度のスピードを保ち、できる限りイン側をキープした状態でクリアしたいところだ。ふたつ目のコーナーには、ステアリングを切り込んでテールを大きくスライドさせながら進入していく。気をつけなければならないのはコースアウトのみ。道幅を有効に利用して、少しでも長くドリフトさせること。

やや遅めにコーナーにターンインすると、ドリフトしている状態でもイン側をキープしやすい。

DPを稼ぐのはふたつ目のコーナーで行なうべき。カウンターステアをうまく当てて、スライド量を調整。

このコーナーはRがほぼ一定で、しかも100km/h以上のスピードでクリアすることが可能。鈴鹿サーキット(東)で、もっとも安定してDPを稼げるセクションであると言える。ただし、コーナーの距離が若干長いので、ターンインした直後にテールを大幅にスライドさせてしまうと、途中でドリフトをやめなければならなくなる可能性が高い。コーナーを中間点付近で前半と後半にわけ、合計で2回ドリフトさせるようにしたほうが安定する。前半部分は軽くテールスライドさせる程度にしておき、後半部分で大胆にドリフトさせてDPを稼ごう。

できる限りアウト側からコーナーにターンインしていこう。ステアリングを切り過ぎないように注意。

テールをスライドさせ過ぎると、イン側にコースアウトしてしまいかねない。カウンターで微調整しよう。

このセクションは、ターンイン後、比較的Rのキツいコーナーが長く続く。よほどテールスライドを一定に保ちやすいセッティングの車でない限りは、1回のドリフトでコーナリングするのは難しい。よってセクション3のときと同様に、2回のドリフトでDPを稼いでいくのが無難だ。コーナーに進入したら、テールを滑らせつつアウト側に膨らむようなラインを取る。そして、コーナーの中間地点付近でいったんグリップを回復させ、そこから再びドリフトを開始しよう。

カウンターステアを当てるのが早過ぎると、アウト側にコースアウトしてしまう恐れがある。

2度目のドリフトを行なうときは、ステアリングを大胆に切り込んでテールをスライドさせよう。

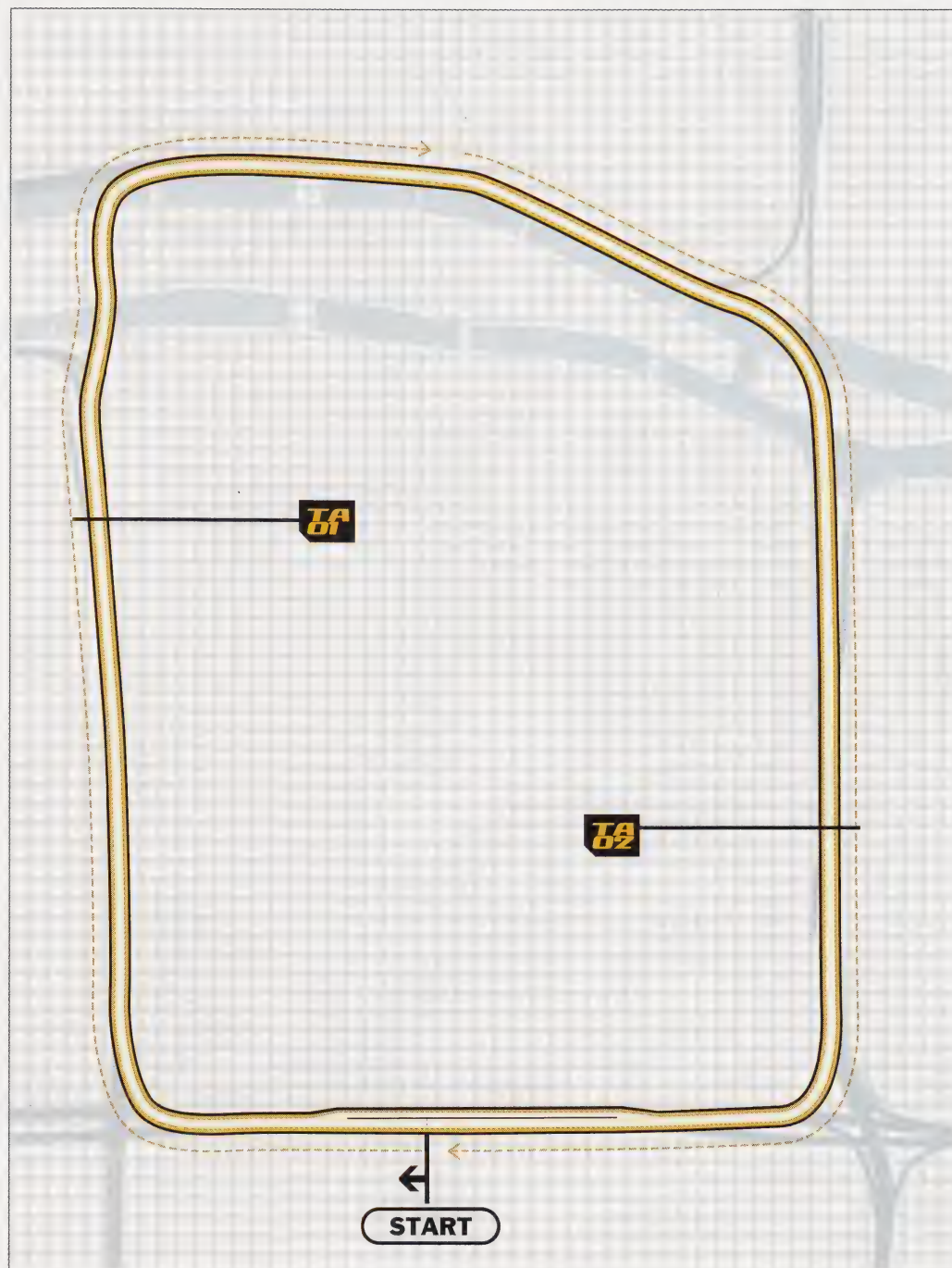
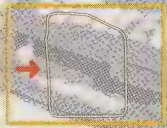
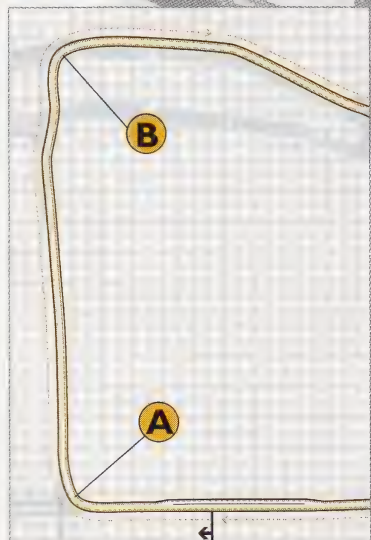
→COURSE GUIDE PART 4 →OSAKA HIGHWAY CIRCUIT

大阪環状サーキット

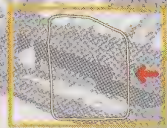
首都高サーキットと同じく、大阪に実在する公道をモチーフに作られたコース。「環状」と言うだけあって、コーナーの数が極端に少なく、ほとんどの区間をアクセル全開のまま走行することができる。爽快感の高いハイスピードバトルを楽しめる。

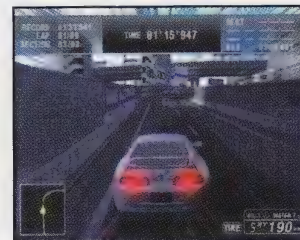
TA 01

TA 02

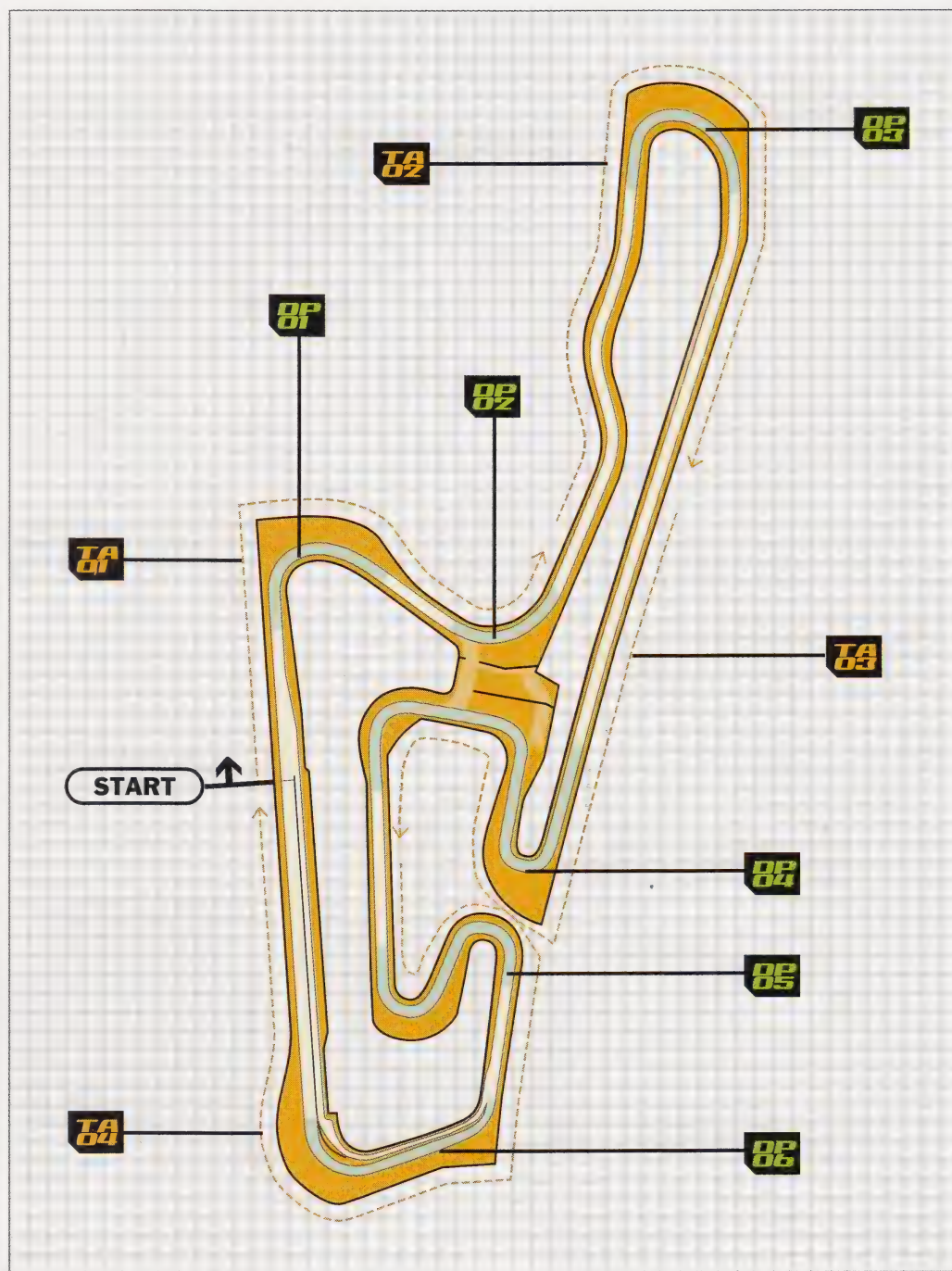
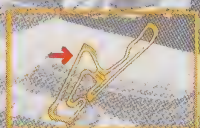
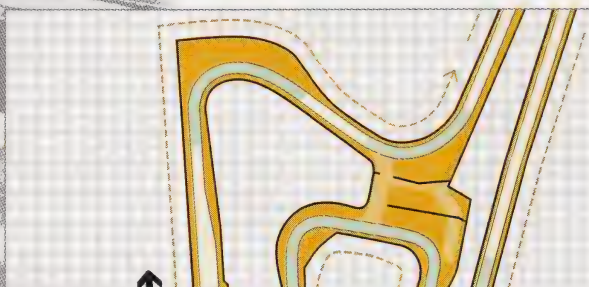
START

この区間で急な減速が必要なコーナーは、A地点とB地点にあるL字型の右コーナーだ。どちらも、ほぼ90度に曲がっているため、進入する際にしっかりとスピードを落とさないとアウト側の壁に激突してしまう。また、路面が微妙にうねっているせいか、ブレーキを踏んで減速するときに挙動が大きく乱れてしまいやすい。ステアリングを大きく操作しなければならなくなるまえに、ブレーキを踏んでスピードを緩めるようにしよう。走行ラインは、A地点、B地点のコーナーともにアウト・イン・アウト。道幅をいっぱいに利用すること。

ステアリングを丁寧に操作して、少しでも速いスピードを保ちながらコーナリングしていこう。

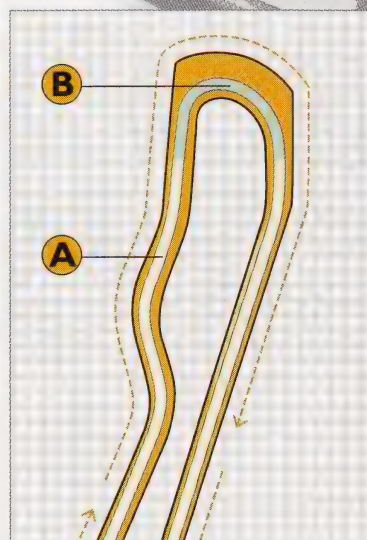
手前に緩やかな左コーナーがあるため、減速時に挙動が乱れやすい。ステアリングで姿勢を巧みに制御。

前半部分は、アクセル全開のままコーナリングできる緩やかなコーナーばかりが存在する。無駄なステアリング操作を少なくして、1km/hでも速いスピードをキープしつつ走行していこう。コーナーへのアプローチ時に減速が必要となるのは、C地点にあるL字型のコーナー。車によっては、200km/h以上からの減速になることもある。ブレーキングの際にステアリングを雑に操作すると、スピンする恐れもあるので注意しよう。ブレーキを踏んだ段階で車が自然にコーナー側へ向きを変えるので、ステアリングはそれほど切らなくてもいい。

アウト・イン・アウトを厳守し、道幅を有効に利用しつつコーナリングスピードを高めよう。

パワーのある車ほど、減速時に挙動が乱れる可能性が高い。ステアリング操作は慎重に行なうこと。

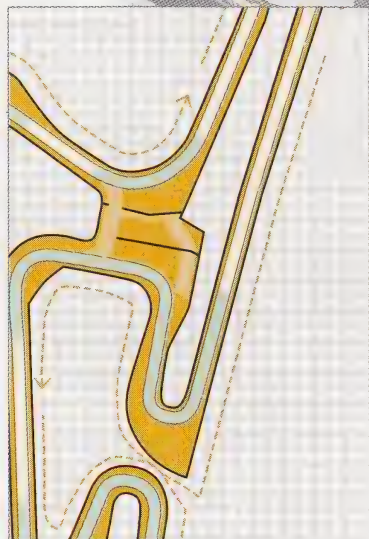
TI サーキット英田

マップを見ればわかるとおり、ヘアピン、S字、L字など、さまざまなタイプのコーナーで構成されているテクニカルなサーキット。ほかのサーキットと比較すると道幅が広く、それをうまく利用できるかどうかでタイムが大幅に違ってくる。

TA 01
TA 02
TA 03
TA 04
OP 01
OP 02
OP 03
OP 04
OP 05
OP 06
START

このセクションで重要となるのは、最初の右コーナーのライン取り。クリア後に左コーナーが待ち受けているので、立ち上がりでアウト側いっぱいまで膨らんでいくと、アプローチの際に急いでコースの右側にラインをずらさなければならなくなる。とくにパワーのある車でトライするならば、ひとつ目のコーナーはアウト・イン・ミドルと走行するのがベストだ。ふたつ目の左コーナーはアウト・イン・アウトを厳守して、コーナリングスピードを1km/hでもいいから速くしよう。

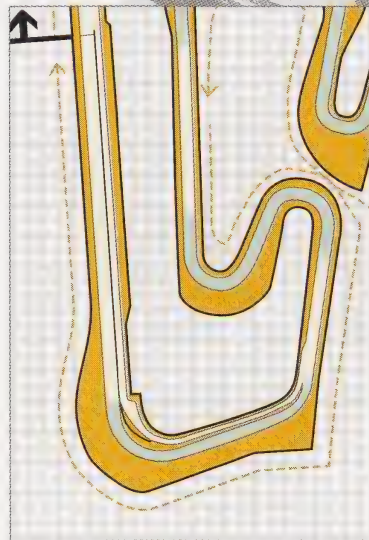
ブレーキング時に挙動を大きく乱してしまわないように、ステアリングを丁寧に操作すること。

アウト側いっぱいから進入できれば、アクセルを緩める程度の軽い減速でコーナリングできる。

緩やかなコーナーが連続する**A**地点は、アクセル全開のままクリアできる。各コーナーのクリッピングポイントをできる限り真っすぐなラインでつなぐことを意識しつつ走行。ステアリング操作を最小限に抑えて、コーナリングスピードを高めよう。最後の左は、**B**地点への進入に備えてイン側をキープしたまま通過すること。**B**地点でもっとも注意すべき点は、減速時に挙動が乱れやすいところ。とくにFR車やMR車などでパワーがある場合、ステアリング操作をミスするとスピンする可能性もあるので、慎重に減速しよう。

このようなコーナーを、いかにスムーズなライン取りで走行できるかがタイムアップの鍵を握る。

ブレーキング時に挙動が乱れてしまった場合は、素早くカウンターステアを当てて態勢を立て直す。

ひとつ目のタイム計測地点を越えたあとはしばらくストレートが続くため、ヘアピンへ到達するころにはかなりスピードに乗っている。早めにブレーキングを開始しないと、適正スピードまで減速するまえにターンインのタイミングを迎えることになる。このあとすぐに左L字コーナーがあることも考慮し、イン側寄りのラインを取れるような速度までスピードを落としておくべきだ。ヘアピンをクリアしたら、残るはL字コーナーふたつのみ。どちらも道幅をいっぱいに利用し、アウト・イン・アウトをしっかりと守ってコーナリングしよう。

余裕を持ってコーナリングできるように、あらかじめしっかりとスピードを落としておくこと。

進入時にアクセルを一瞬だけ緩め、少し多めにテールをスライドさせつつコーナーに進入していく。

このセクションの前半部分は、角度のキツいコーナーが2回連続する。ひとつ目のコーナーに進入する際にしっかりとスピードを落としておくことも大切だが、それと同じくらい、コーナーの出口でイン側をキープしておくことも重要なポイントとなる。ふたつ目のコーナーをアウト・イン・アウトでコーナリングできるようにすることで、ラップタイムも大幅に短縮できるというわけだ。後半部分にあるふたつの右コーナーに関しては、どちらもスローイン・ファーストアウトとアウト・イン・アウトを忠実に守りつつ走行すれば問題なし。

アウト側に膨らんでしまうと、次のコーナーに対してイン側から進入しなければならなくなる。

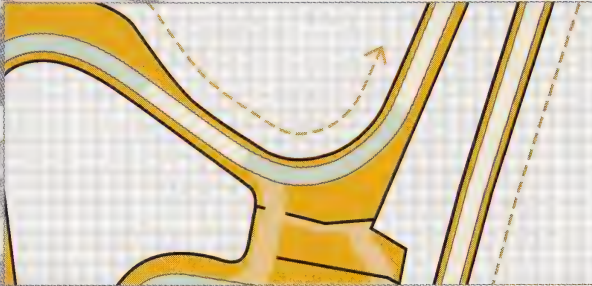
広い道幅を有効に利用しながら、アウト・イン・アウトのライン取りでコーナリングしていこう。

ストレートをアクセル全開で走行してきたあと、かなりスピードに乗った状態からコーナーにアプローチしていく。ブレーキングのタイミングが遅れると、あっという間にコースアウトしてしまう恐れがある。早めにブレーキを踏んでスピードを落とし、ドリフトさせる態勢を整えておこう。次のコーナーまでの距離が近いので、無理にDPを稼ごうとせずにある程度余裕を持ってドリフトを終わらせるべきだ。次のコーナーへの進入を考えて、できる限りイン側をキープしておこう。

無理にオーバースピードで突っ込みすぎるとコースアウトしやすいので、きちんと減速しておこう。

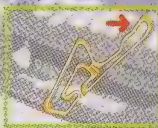
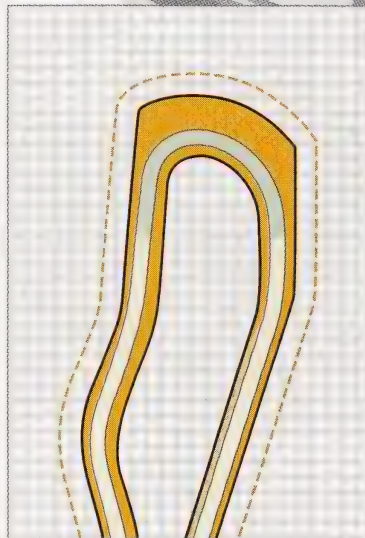
コーナー立ち上がりは、ややイン寄りをキープするのがベスト。次のコーナーへの進入がグンと楽になる。

TI CIRCUIT AIDA

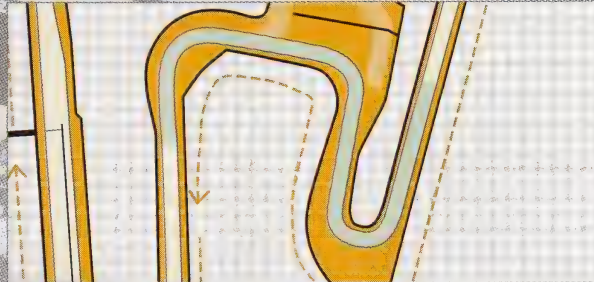
DP 02

DP NAVI SECTION-02

セクション1を通過した直後にアプローチすることになるため、それほどスピードは出ていない。パワーのない車で走行する際は、かなり遅めにコーナーにターンインしていかないと十分にドリフトさせることは不可能だ。場合によっては、サイドブレーキを引いてドリフトを開始するのもいい。その代わり、カウンターステアをしっかりと当てないとスピンしてしまうので注意すること。距離の短いセクションなので、イン側ギリギリを通過することでDPをより多く稼ぎたい。

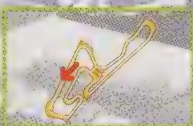
コーナーに進入するタイミングを遅らせれば、その分テールを思い切って滑らせることが可能だ。

次のセクションまで余裕があるので、走行ラインを気にせずにテールをスライドさせても構わない。

コーナー手前にある緩やかな左コーナーがクセモノ。できる限りステアリングを操作せずにクリアしないと、ブレーキング時に大きく挙動が乱れてしまう。とくに駆動方式がFRやMRの車は、もともとテールがスライドしやすい性質なので注意が必要だ。具体的なDPの稼ぎ方だが、ここはコーナーの距離が長いので、前半部分と後半部分でドリフトを2回に分けたほうが効率がいい。ただし、2回目のドリフトは、スピードが遅い状態でテールを滑らせなければならないが、サイドブレーキを使えば簡単にテールをスライドさせられるのだ。

ステアリングを真っすぐな状態に保ったままコーナーを通過するのが望ましい。丁寧に操作しよう。

サイドブレーキを使ってテールスライドさせたときは、カウンターを当てないとスピンする可能性大。

短い距離の中に、3つのDPセクションが存在する。ヘアピンひとつとL字ふたつからなるこの区間でもっとも重要なのは、ヘアピンコーナーを通過後のL字コーナーでうまくテールをスライドさせられるかどうか。極端にスピードが落ちている状態なので、アクセルOFFやブレーキをきっかけとしたドリフトでは効率よくDPを稼げない。このような状況ではサイドブレーキを使うのがベターだ。ただし、テールが激しくスライドするのでカウンターをうまく当てないとスピンしてしまう。

イン側をキープしながらヘアピンをクリアするのがベスト。次の左コーナーへの進入が楽になる。

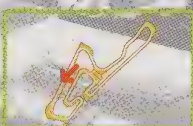
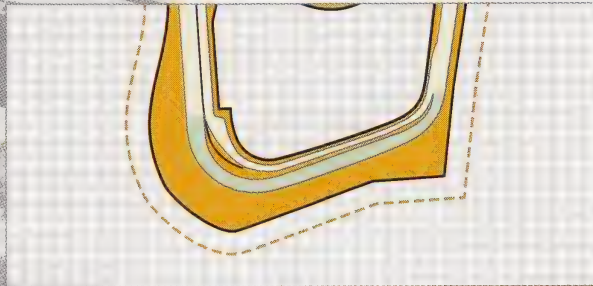
サイドブレーキを利用する場合は、ドリフトが始まったらすぐにカウンターステアを当てること。

DP NAVI SECTION-05

角度のキツいふたつのヘアピンがS字コーナーのように連続する難度の高いセクション。最初のヘアピンはブレーキングをきっかけにドリフトを開始し、できる限りイン寄りのラインを取りつつコーナリングする。アウト側に膨らむと、次のコーナーへの進入がキツくなるので注意しよう。クリアした段階で著しくスピードが落ちているため、ふたつ目のヘアピンでのドリフトはサイドブレーキを利用するといい。このとき、スピンしてしまわないように、カウンターステアを当てること。

最低でも、コースの中央付近を立ち上がりたいところ。カウンターを当てつつ、うまく調整しよう。

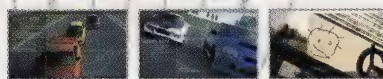
サイドブレーキを引くとテールが急激にスライドしてしまう。スピンしないように車の挙動を制御。

→TI CIRCUIT AIDA

DP 06

DP NAVI SECTION-06

ヘアピンを立ち上がってきたあとのセクションだけに、ほとんどの車種の場合、簡単にテールをスライドさせられるだけのスピードは出ていない。ひとつ目のコーナーは、アクセル全開のまま少し遅めにターンインしてテールをスライドさせるのが無難。DPを稼ぐのではなく、早めにグリップを回復させて、次のコーナーに速く進入するための準備を整えよう。最終コーナーには、アクセルを一瞬だけ緩めてから進入していく。イン側ギリギリを通過できるように、スライド量を調整しよう。

少し遅めにターンインするのは、急激に向きを変えることでテールをスライドさせるためだ。

アクセルOFFをきっかけにドリフトを開始。直後にアクセルONしたほうが、テールがきれいに滑る。

COURSE GUIDE PART 2 → SUZUKA-WEST CIRCUIT

鈴鹿 サーキット(西)

鈴鹿サーキット(西)は、130R、デグナー、スプーンと、鈴鹿サーキット本コースの名物コーナーをメインに構成されている。ショートコースながらも、高度なドライビングテクニックを要求される難度の高いコースレイアウトとなっている。

DP 06

TA 03

DP 05

TA 04

START

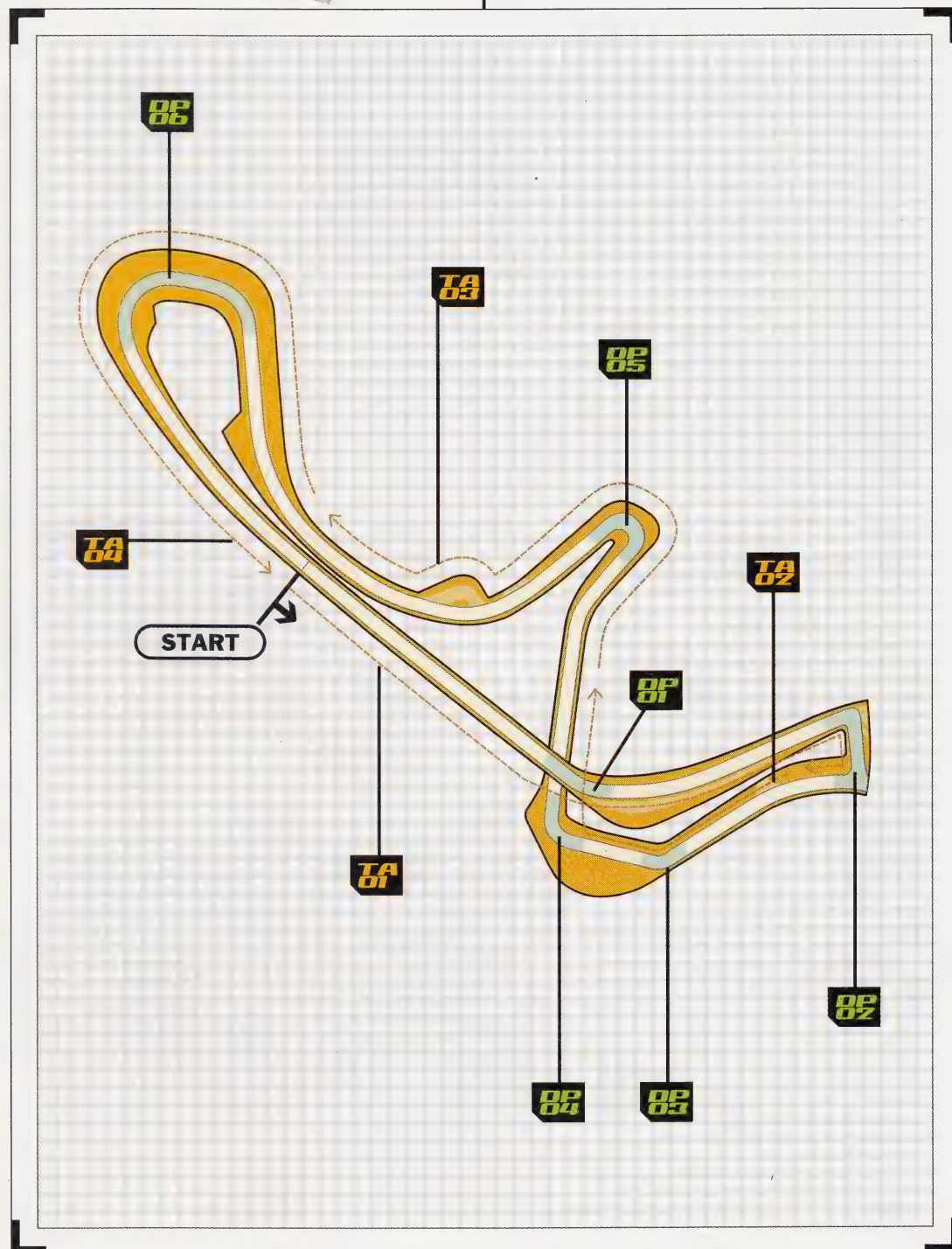
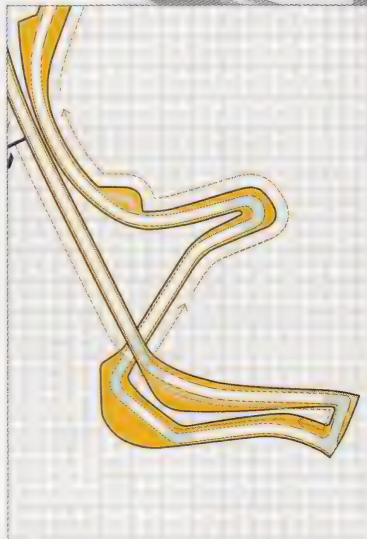
TA 02

DP 01

TA 01

DP 02

DP 04

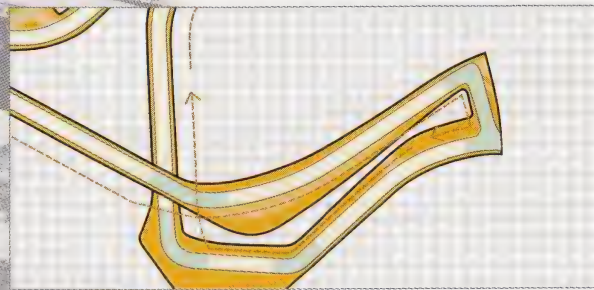
DP 03

セクション1でもっともタイムに差が出るコーナーは、A地点にある通称130R。かなりスピードに乗った状態でコーナリングすることになるため、ちょっとしたミスでも大幅なタイムロスとなってしまう。アクセル全開のまま進入後、ステアリング操作を最小限に抑え、できる限り高いスピードを保ったまま走行することが重要だ。130Rを通過した先にあるB地点は、ひとつ目の右コーナーに進入する際にしっかりとスピードを落としておき、ふたつ目のコーナーをアクセル全開に近い状態で走行したほうが、結果的にラップタイムを短縮できる。

進入するタイミングが重要。少し遅れただけでも、コーナリングスピードがかなり遅くなる。

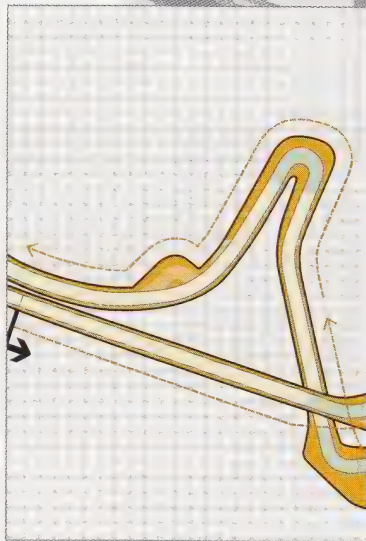
見た目よりも角度がキツいため、しっかりスピードを落とさないとコースアウトしてしまう。

→SUZUKA-WEST CIRCUIT >>>

TA 02

TA NAVI SECTION-02

ひとつ目のタイム計測地点を通過後、デグナーカーブの最初の右コーナーをクリアするまではアクセル全開で走行可能。ステアリングを丁寧に操作してテールスライドを最小限に抑えつつ、コーナリングスピードを少しでも速くしよう。デグナーふたつ目の右コーナーには、軽くブレーキを踏んで減速をしてからターンインしていく。そしてイン側の縁石からコーナー出口にあるアウト側の縁石まで、道幅を最大限に活かす走りを心がけること。地味だが、確実にラップタイムは縮まる。

アウト・イン・アウトをしっかりと守って走行。ステアリングの操作量をできる限り少なくする。

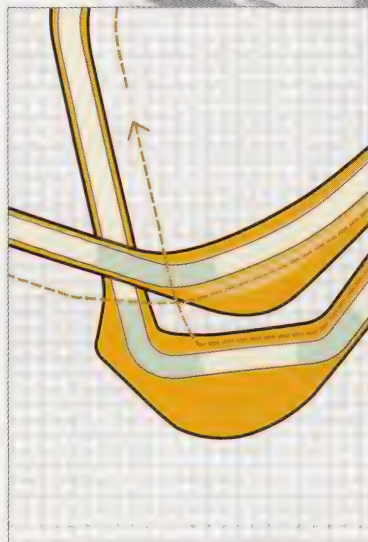
イン側の縁石に乗り上げている最中はステアリングを丁寧に操作して、車の挙動を正確に制御しよう。

ヘアピン手前の右コーナーをアウト・イン・インのライン取りで通過。その直後にヘアピンへのアプローチとなるため、減速時に挙動を乱さないようにステアリングは慎重に操作すること。角度のキツい左ヘアピンは、しっかりとスピードを落としてゆっくりコーナリングしていけば問題なし。クリッピングポイントを通過後、アウト側まで大きく膨らむようなラインを取ろう。ヘアピンコーナーをクリアした先にある緩やかな右コーナーでは、極力ステアリングを切らないようにしてコーナリングスピードを稼ぐことが大切だ。

アウト・イン・アウトとコーナリングすると、ヘアピンに対してイン側からアプローチしなくてはならない。

ステアリングをジワリと操作して、スピードの落ちこみを防ぐ。これだけでも、コンマ数秒は速くなる。

鈴鹿サーキット(西)でもっとも難度の高いセクション。ふたつのコーナーを、いかにスムーズに通過できるかによってラップタイムが大幅に変わってくる。ひとつ目の左は、アウト・イン・アウトのライン取りで、できる限りスピードを落とさずに通過。すぐに、ふたつ目のコーナーに向けて減速を開始する。このとき、ステアリングを巧みに操作して挙動を大きく乱さないようにすること。ふたつ目の左をクリア後には長いストレートが続くため、立ち上がり重視のライン取りでコーナリングし、車の持つ加速力を最大限に活かしたいところだ。

イン側とアウト側にある縁石までフルに活かして、少しでもコーナリングスピードを高めること。

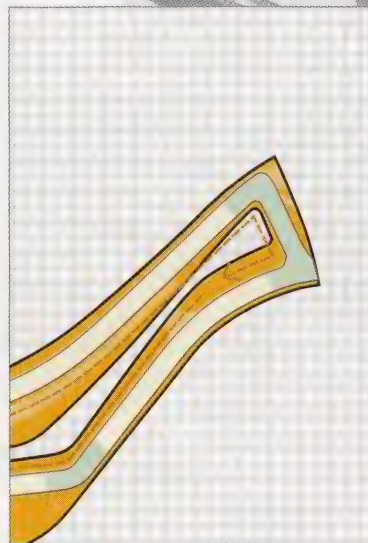
FR車やMR車の場合、ブレーキング時に挙動が乱れやすい。ステアリング操作に全神経を集中しよう。

130Rという名称どおりとても緩やかなコーナーであるため、相当パワーのある車でない限りはドリフトさせること自体が困難だ。アクセルOFFやブレーキをきっかけとしても、ほとんどテールはスライドしない。よって、ここはサイドブレーキを利用して強引にドリフトさせるのがベスト。コーナーにターンインするタイミングをギリギリまで遅らせて、サイドブレーキを引くと同時にステアリングを思い切りイン側に向けて切り込もう。DPを少しでも多く稼ぎたいのであれば、リスクは高くなるがイン側ギリギリを通過したほうがいい。

サイドブレーキを使ってドリフトさせる。イン側ギリギリを通過できるようにカウンター量を調整。

カウンターを当ててグリップを回復したら、次のコーナーに向けて走行ラインをコースの左側に変更。

→SUZUKA-WEST CIRCUIT)))

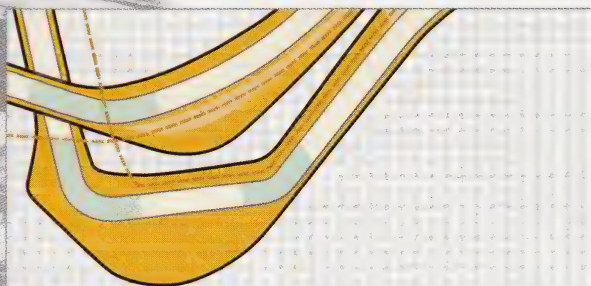
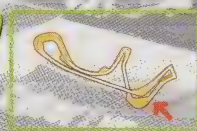
DP 02

DP NAVI SECTION-02

スピードに乗った状態で迎える最初の右コーナーには、コーナー手前でブレーキを踏んで減速をしてから進入。コースマップの見た目の印象よりも角度がキツく、大胆にテールをスライドさせても問題ない。ただし、次のコーナーがすぐそこに控えているのでアウト・イン・アウトはしっかりと守りつつ走行するように。次の右コーナーには、アクセルを緩めるだけの軽い減速でテールをスライドさせながらターンインしていこう。次のセクションまで全開区間が続くので、ライン取りは意識せずに思い切りドリフトさせてDPを稼ごう。

ブレーキングが遅れると、アウト側にコースアウトしてしまう。早めにスピードを緩めておこう。

ターンインするスピードによっては、サイドブレーキを使ってテールをスライドさせても構わない。

→SUZUKA-WEST CIRCUIT >>>

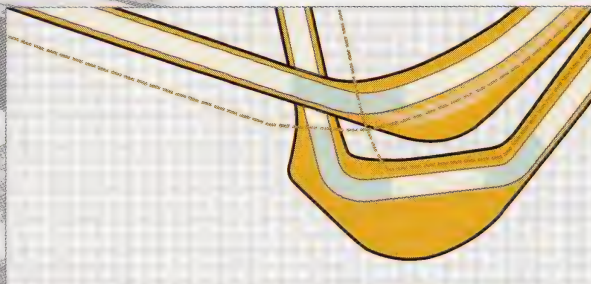
DP 03

DP NAVI SECTION-03

比較的スピードに乗った状態でコーナーに進入できるので、テールをスライドさせること自体は簡単。ただし、角度が緩やかな分、テールをスライドさせ過ぎるとイン側にコースアウトしてしまう恐れがある。また、次のコーナーへの進入を楽にするためにも、コーナーの出口でアウト側をキープしておきたいところ。よって、ここはテールのスライド量ではなく、イン側ギリギリを通過することによってDPを稼ぐべきだ。車によっては、ミドル・イン・アウトと走行してもいい。

アクセルを緩めるだけの軽い減速がきっかけでも、テールを十分にスライドさせることができる。

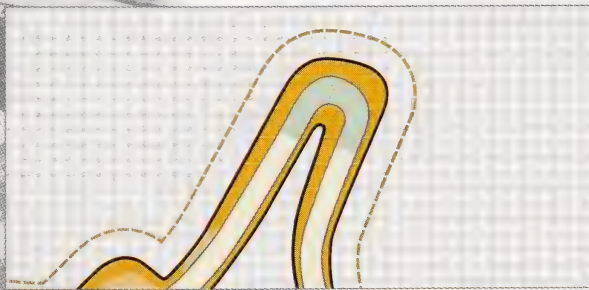
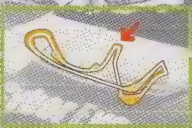
コースのややイン側寄りからターンインしたほうが、コーナーの出口でアウト側をキープしやすい。

→SUZUKA-WEST CIRCUIT >>>

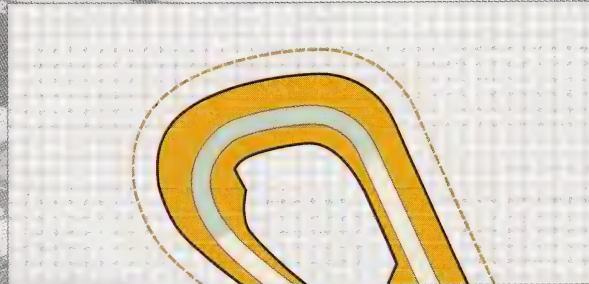
DP 04

DP NAVI SECTION-04

セクション3を通過後、すぐにこのコーナーへアプローチすることになる。パワーの低い車だと、それほどスピードは出ていないはずなので、サイドブレーキを使ってドリフトさせるのが無難だ。ただし、コーナーのイン側が若干低くなっているせいで、かなりテールがスライドしやすい。うまくカウンターステアを当てないと、すぐにスピンしてしまう。幸い次のセクションまで多少距離があるので、ライン取りまで気にして走行する必要はない。大胆にステアリングを操作しよう。

パワーのある車の場合は、アクセルを緩めるだけの減速でテールをスライドさせたほうがいい。

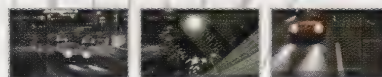
ドリフトが始まったら、すぐにカウンターを当て始めよう。遅れるとスピンしてしまう恐れもある。

鈴鹿サーキット(西)で、もっともスピードが落ちるセクション。よほどパワーのある車でない限り、アクセルOFFやブレーキをきっかけとしたドリフトでDPを稼ぐのは難しい。ブレーキを踏んでスピードを落としたあと、コーナーに進入する際にサイドブレーキを引いてテールをスライドさせよう。テールが流れ始めたら、すぐにカウンターを当ててドリフト量を調整すること。テールが激しく滑り始めてからカウンターを当てても、ドリフト量を自在に調整することはできない。

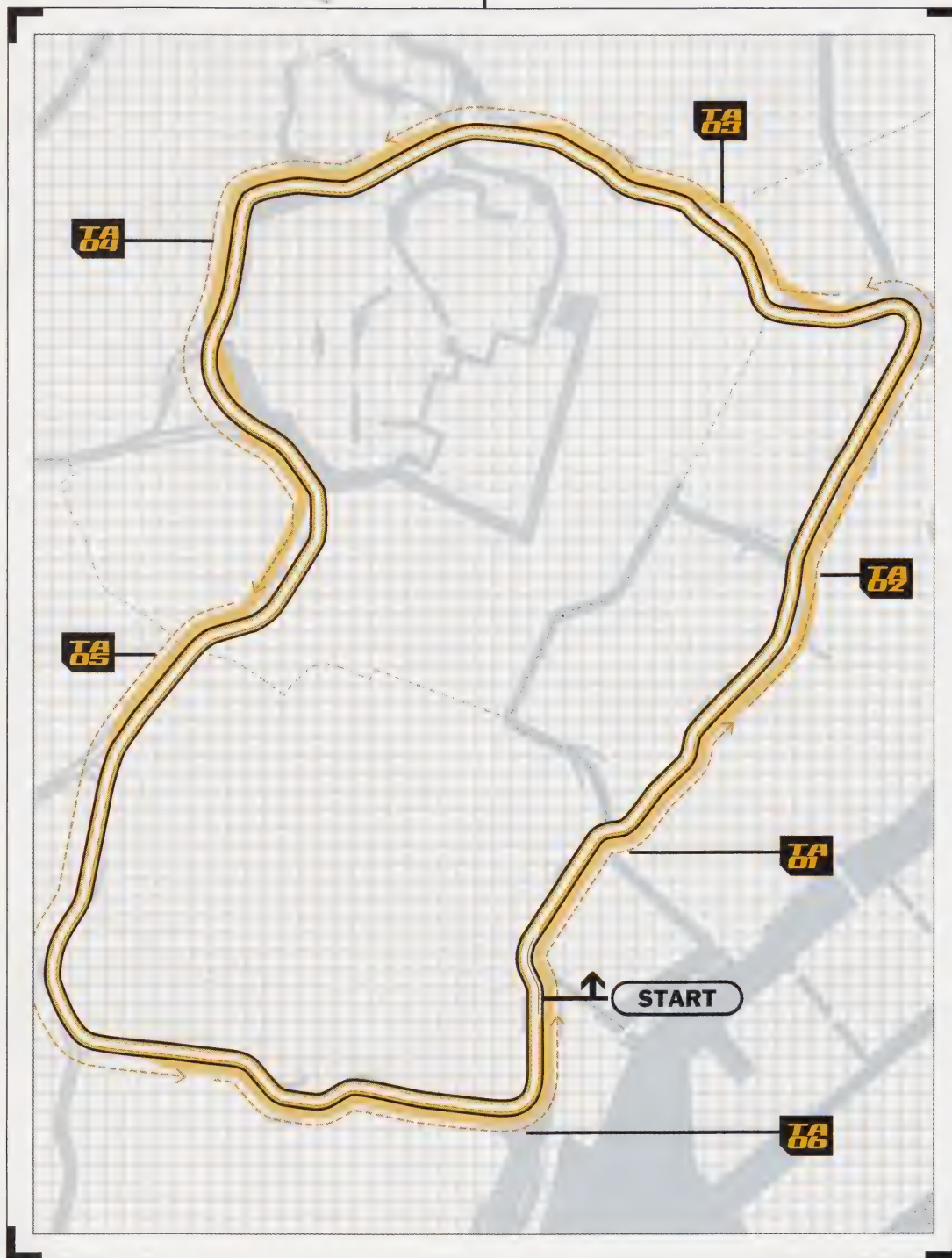
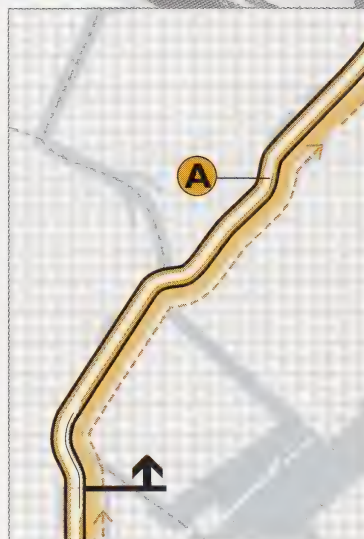
ヘアピンの手前にある緩やかな右コーナーは、アウト・イン・インのライン取りで通過すること。

セクション6まで距離があるので、走行ラインを気にする必要はない。ギリギリまでDPを稼ごう。

このセクションでは、Rが一定ではない後半の左コーナーよりも、スピードに乗っていてテールをスライドさせやすい前半の左コーナーでDPを稼ぐのがベターだ。アクセルをきっかけとしたドリフトでもいいが、ドリフト量の調整に自信があるならサイドブレーキを使ってテールを滑らせたほうが短時間で一気にDPを稼げる。テールが滑り始めたら、すぐにカウンターを当てて挙動を制御しつつ、イン側ギリギリを通過していこう。次のコーナーでは、アクセルOFFでドリフトを開始。

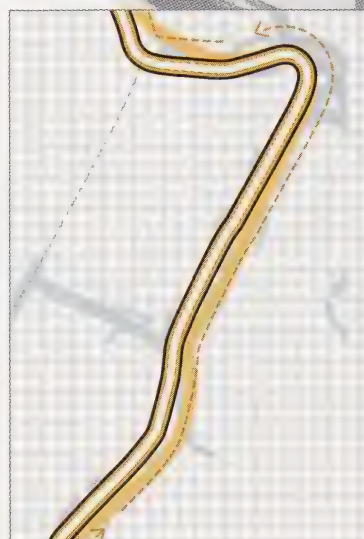
一気にフロントの向きを変え、コーナーのRに合わせてカウンターを当ててドリフト量を調整しよう。

280ps以上の車でないと、安定してDPを稼ぐのは難しい。ミスをしないことだけに専念すべきだ。

→COURSE GUIDE PART 2 →TOKYO HIGHWAY CIRCUIT

首都高
サーキット(内)

首都高サーキット(外)に隣接したコース。外回りが右に周回していたのに対し、内回りは左周りで首都高を1周する。外回りだとアクセル全開でクリアできていたコーナーでも、内回りでは減速しないと通過できなくなっているところもある。

TA 01
TA 02
TA 03
TA 04
TA 05
TA 06
START

スタートラインを通過した直後にあるS字は、280psクラスの車でもアクセル全開のまま通過することができる。ステアリング操作を最小限に抑えて、コーナリングスピードを少しでも速くすること。ここから先、A地点までは緩やかなコーナーが連続する。次のコーナーを見据えたライン取りを心がけ、極力スピードを落とさないように注意しながら走行しよう。このセクションの最後にあるS字は、ふたつ目の右が緩やかなので、ひとつ目の左にアプローチする際にしっかり減速しておけば、イン側から進入してもアクセル全開のまま通過できる。

アウト・イン・インで、最初の左コーナーをクリア。次の右を全開で通過するのが楽になる。

ここからイン側に向かって鋭く切り込んでいこう。テールをスライドさせ過ぎないように注意。

A地点の複合コーナーでは、首都高サーキット(外)のときと同様に、左右どちらの車線を走行するかが重要なポイントとなる。最初の左コーナーは右車線を、次の右コーナーは左車線を通過するようにするとステアリング操作を最小限に抑えることができる。このあとは比較的長い直線が続くので、立ち上がりの加速を重視したライン取りでふたつ目のコーナーをクリアしよう。ストレートのあとの左コーナーは、進入まえにブレーキを踏んで減速をしないと曲がりきれない。下りになっている点も考慮し、早めにブレーキングを開始すること。

中央分離帯があるせいで、道幅がかなり狭くなっている。ステアリング操作は正確に行なうように。

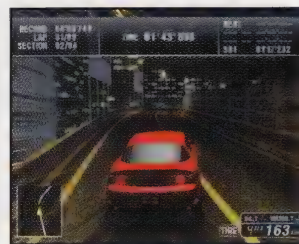
減速時に挙動が乱れやすい。パワーのある車だとスピンする恐れもある。慎重な操作を心がけよう。

→TOKYO HIGHWAY CIRCUIT >>>

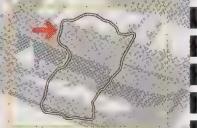
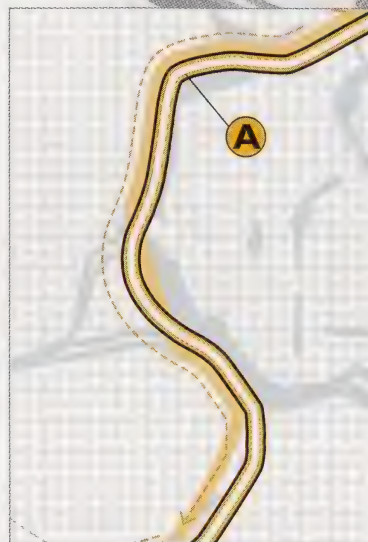
TA 03

TA NAVI SECTION-03

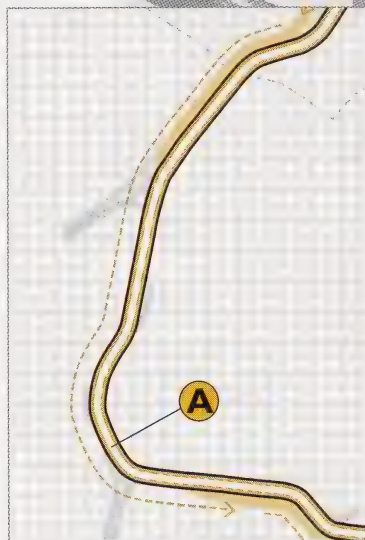
このセクションにあるコーナーは、内回りになったことですべてアクセル全開でクリアできる。次のコーナーへの進入を見越したライン取りを心がけ、ステアリングの操作量をできる限り少なくすることがタイムアップの秘訣だ。具体的には、単体のコーナーを攻める場合はアウト・イン・アウトを厳守。S字など、ふたつ以上のコーナーが連続するところでは、アウト・イン・ミドルやアウト・イン・アウトのライン取りで走行するのが望ましい。とにかく最後のコーナーを素早く通過せよ。

できる限りテールをスライドさせないようにすることが大切。丁寧にステアリングを操作しよう。

若干角度のキツイコーナーでは、進入時に思い切りステアリングを切ることでスピードを緩める。

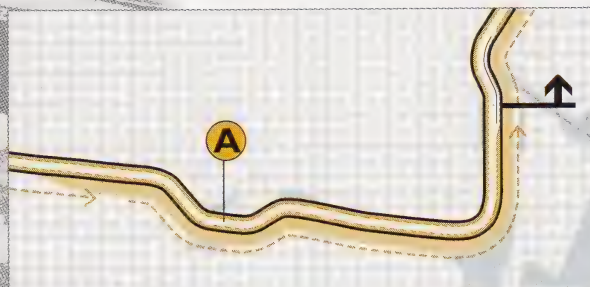
→TOKYO HIGHWAY CIRCUIT >>>

TA 04

TA NAVI SECTION-04

ふたつ目のタイム計測地点を通過後、A地点まではアクセル全開のままクリア可能。直線的なライン取りで、コーナリングスピードを高めること。**A**地点にある左コーナーは、進入時にアクセルを緩める程度の減速をしなければならない。コーナーの先がまったく見えないが、イン側の壁を恐れずに思い切って突っ込んでいこう。この先、セクション4の終了地点までさまざまなRのコーナーが連続する。280psクラスの車までならアクセル全開で通過できるが、少しでもステアリング操作をミスすると壁に激突してしまうので注意が必要だ。

進入時、コーナーの先はまったく見えない。何度も走行してステアリングを切る量を覚えよう。

ステアリングの操作量を最小限に抑えることで、コーナリングスピードが著しく落ちるのを防ぐ。

このセクションは、アクセル全開でコーナリングすることのできるコーナーが連続する。これまでと同様に、できる限りステアリングを操作しないようにして、コーナリングスピードを高めよう。アクセルを緩めたり、ブレーキを踏んだりして減速しなければならないのは、A地点にある左コーナーのみ。路面の微妙なアンジュレーションのせいで、減速時に挙動がとても乱れやすい。駆動方式がFRやMRの車で走行する際は、車の動きを敏感に感じ取り、カウンターステアを当てるなどしてテールのスライド量を巧みに調整しよう。

アクセル全開で通過できる区間は、どれだけステアリングを操作せずに走行できるかがポイントとなる。

カウンターステアを当て過ぎると、今度は逆にテールが流れ始める。丁寧に操作することが大事だ。

この区間でもっともラップタイムに差が出るポイントは、A地点の右、左、左、右と4つのコーナーが連続するS字コーナー。どのコーナーもアクセル全開のままクリアすることができるため、些細なミスでも大幅にタイムをロスしてしまう。各コーナーのクリッピングポイントをできる限り直線的なラインで結ぶような走りができるかどうかが、タイムアップの鍵を握る。最終コーナーは、上り坂の途中にブレーキングポイントがある。ハイパワー車だとジャンプする恐れもあるので注意しよう。

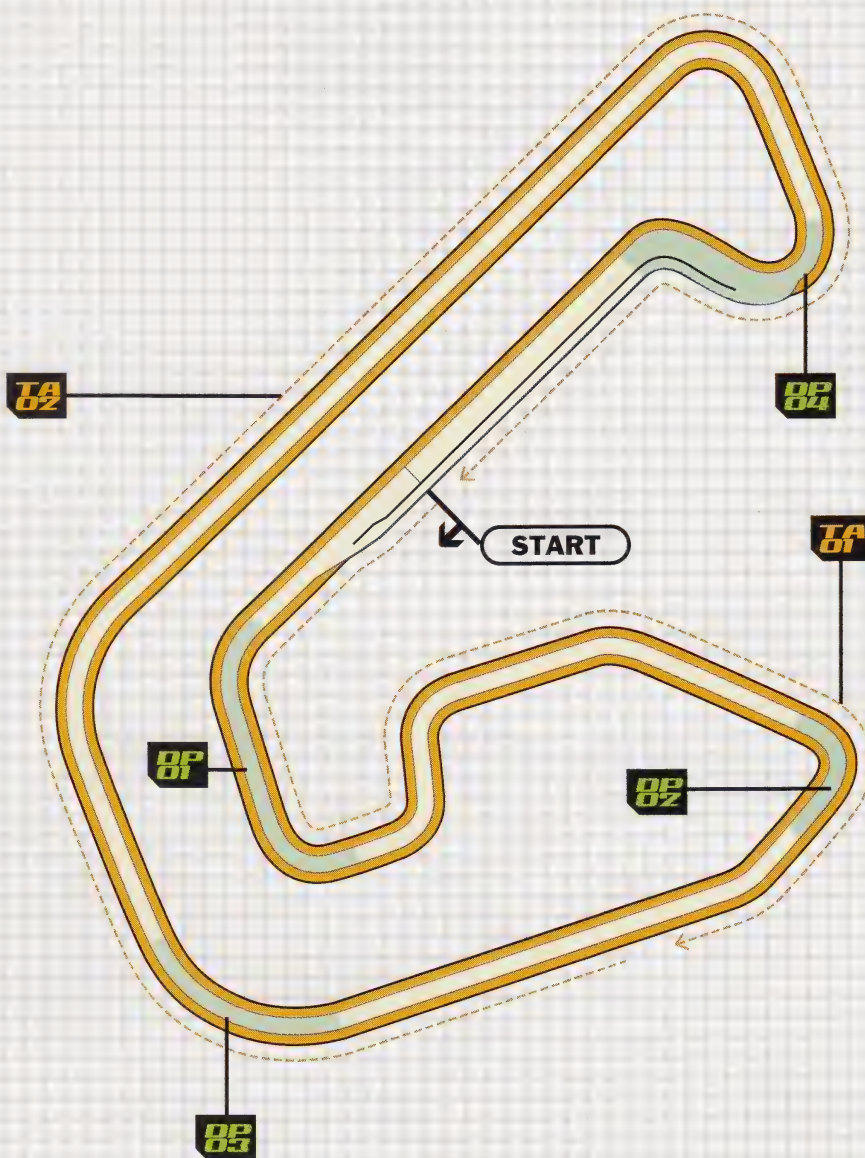
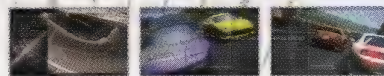
極力ステアリングを操作しないようにすること。これが、S字コーナーでタイムを縮める秘訣だ。

坂を上りきるまえに、アクセルを抜いてスピードを緩めておこう。ジャンプすると操作不能になる。

→COURSE GUIDE PART 2 →NIKKO CIRCUIT

日光 サーキット

茨城県に実在するサーキット。全長1.1kmというコンパクトなレイアウトの中に、さまざまなRのコーナーが設けられている。ほかのコースと比較すると縁石の背が高く、深く乗り上げると車を思いどおりに制御できなくなるので注意が必要だ。

TA 02
DP 04
START
TA 01
DP 01
DP 02
DP 03

TA NAVI SECTION-01

スタート地点からひとつ目のタイム計測地点までは、大小さまざまなRのコーナーが連続する難関セクション。短い距離の中に7つものコーナーが存在する。このような区間では、スピードよりもライン取りが重要となる。次に控えるコーナーへの進入が楽になるように、走行するラインを調整しよう。とくにパワーのあるFR車やMR車の場合は、右に左にテールが激しくスライドする。カウンターを当てるなどして巧みにスライド量を調整し、ベストな走行ラインをキープすること。

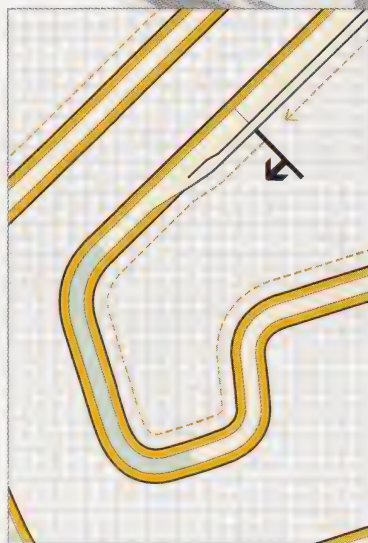
すべてのコーナーを最短ラインでスムーズに走行できるかどうかが肝。リズミカルなステア操作を。

態勢を立て直す暇がないほどコーナーが密集している。一度のミスがラップタイムに大きく影響する。

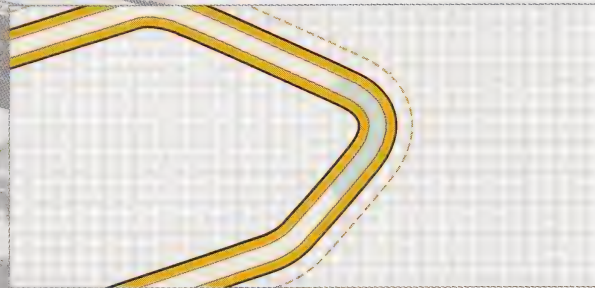
TA NAVI SECTION-02

前半部分とは異なり、このセクションは中～高速でクリアできる区間が長い。各コーナーではできる限りステアリングを操作しないようにして、コーナリングスピードを少しでも速くすること。ブレーキを使った急減速が必要なのは、角度のキツい3つのコーナーが連続するところ(A地点)のみ。ここでも、セクション1のときと同じようにライン取りが重要となる。ふたつ目のコーナーではクリッピングポイントを奥に取ることで、最終コーナーを素早く通過できる。

アウト・イン・アウトを厳守してコーナリングスピードを高めよう。ステアリング操作は最小限に。

クリッピングポイントを奥に取って、直線的なラインで最終コーナーに進入できるようにする。

このセクションは、どちらのコーナーもあまりスピードが出ていない状態からドリフトに持ち込まなければならない。ひとつ目の左コーナーは比較的Rが緩やかなので、ブレーキをきっかけとしてドリフトに持ち込む。次の左は、Rがキツいうえにスピードもかなり落ちている状態なので、サイドブレーキを使ってテールをスライドさせるのが望ましい。ふたつ目の左で、イン側の縁石も利用しつつ走行できれば、かなり多くのDPを稼ぐことが可能だ。カウンターステアの当て過ぎに注意しつつ、インベタで通過できるように走行ラインを調整しよう。

最初のコーナーではあまりドリフトさせないほうがいい。次のコーナーでDPを稼ぎづらくなる。

ほかのコースの縁石とは異なり、日光にある縁石は乗り上げると車がアウト側に押し出される。

最初の右コーナーの角度がかなりキツい。よほどパワーのある車以外は、サイドブレーキを利用してドリフトさせたほうがDPを稼げる。イン側の縁石に乗り上げつつ、アウト側へと膨らんでいこう。その後の緩やかな右コーナーでは、無理をしてDPを稼ぐ必要はない。なぜなら、かなりスピードが落ちているため、ドリフトさせようとするとサイドブレーキを使わなければならないからだ。しかも、ステアリングを大きく切って強引にスライドさせる必要があるため、スピンする可能性が高い。

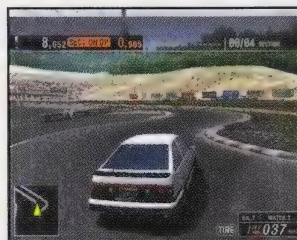
少し遅めにコーナーにターンイン。ステアリングを切ると同時に、サイドブレーキを引こう。

次のコーナーでDPを稼ぐために も、ここは無理をせず早めにグリップを回復させて加速を開始しよう。

角度が緩やかで距離も長い。このようなコーナーには、できる限りスピードに乗った状態で進入したいところ。そうすれば、アクセルを緩めるだけの軽い減速でテールをスライドさせられるため、結果的にDPをより多く稼ぐことが可能となるからだ。タイムアタックのときよりも少し遅めにターンインし、テールをスライドさせつつイン側にある縁石を目指して走行しよう。ここから先、しばらくDPをカウントされるセクションはない。このセクションが終わるギリギリまで、サイドブレーキを利用して強引にテールをスライドさせDPを稼ぐこと。

できる限りスピードを落とさずにドリフトを開始したいところ。ステアリングを大胆に操作しよう。

コーナーの後半部分でも、強引にドリフトさせてDPを稼ぐ。スピンさえしなければ問題はない。

かなりスピードが落ちている状態でコーナーに進入していかなければならないため、パワーのない車ほどDPを稼ぐのが難しい。最初の右コーナーは、ターンインするタイミングをギリギリまで遅らせつつ、サイドブレーキを使ってテールをスライドさせながら走行。イン側ギリギリを通過して、次のコーナーへの進入を楽にしよう。ふたつ目のコーナーでも、サイドブレーキを使って強引にドリフトさせるのは同じ。イン側の縁石に車のフロントをぶつけるつもりで走行するといい。

テールがスライドし始めたらすぐにカウンターステアを当てて、ドリフト量を巧みに調整しよう。

イン側の縁石を利用して車がスピンするのを防ぐ。日光サーキットならではのテクニックだ。

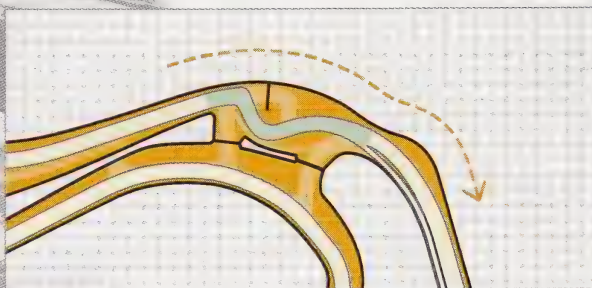
→COURSE GUIDE PART 2 →SUZUKA CIRCUIT

鈴鹿
サーキット

F1の開催地であり、日本に存在するサーキットの中でもっとも知名度が高いのが、この鈴鹿サーキットフルコース。鈴鹿サーキット(東)と鈴鹿サーキット(西)に、シケインがプラスされ全長が長くよりテクニカルなコースになっている。

OP 01

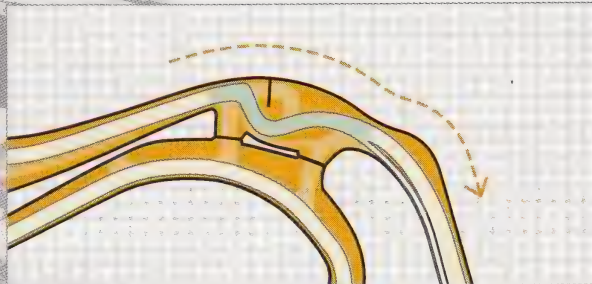
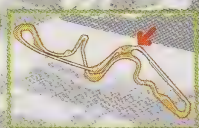
TA 01

START

鈴鹿サーキットフルコースの最後の鬼門。かなりスピードに乗っている状態からのアプローチとなるため、早めにブレーキを踏んで減速し、しっかりとスピードを落としておく必要がある。とくに駆動方式がFRやMRの車でトライする際は、ちょっとした操作ミスでも大幅にタイムをロスしてしまうので注意が必要だ。減速時にはステアリングを極力操作しないようにして、挙動が乱れるのを防ごう。このセクションの全体を通してのライン取りは、アウト・イン・イン・アウトとなる。

次のコーナーへの進入を楽にするためにも、ここはできる限りイン側をキープしたまま通過するべき。

アウト側いっぱいから、アクセル全開のままターンイン。立ち上がりの加速を重視した走りを。

SUZUKA CIRCUIT

DP 01

DP NAVI SECTION-01

角度のキツいL字型コーナーが2回連続するセクション。どちらのコーナーも、かなりスピードが落ちている状態でテールをスライドさせなくてはならない。これまで同様、コーナーにターンインする際にサイドブレーキを使ってドリフトさせたほうが、DPをより多く稼ぐことができる。ただし、サイドブレーキを使ったドリフトは極端にテールがスライドするため、うまくカウンターを当てないとスピンする恐れがある。車の挙動に合わせて、カウンター量を的確に調整しよう。

ひとつ目のコーナーでは、ライン取りを重視して次のコーナーへつなげる走りをすることが大切だ。

ふたつ目はかなりスピードが落ちているはず。サイドブレーキを使って、強引にテールをスライドさせよう。

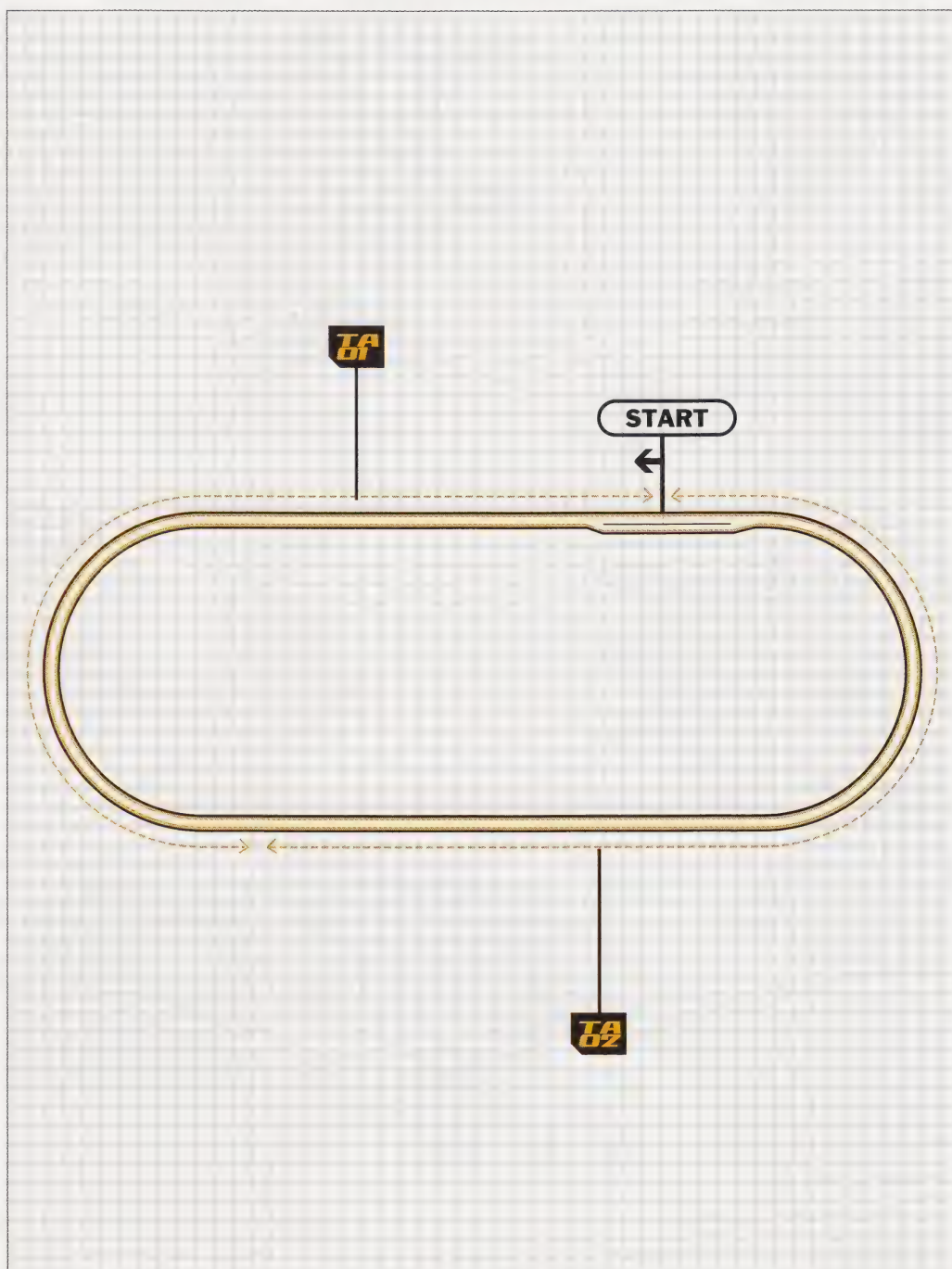
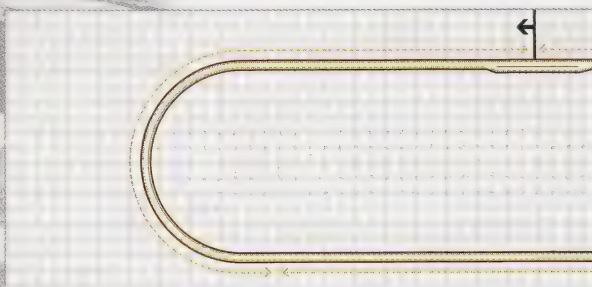
→COURSE GUIDE PART 2 →OVAL CIRCUIT

オーバル
サーキット

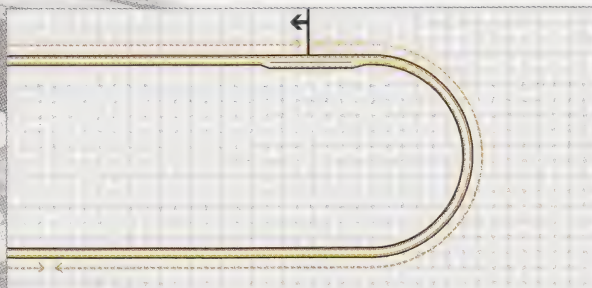
コース名が示す通り、ふたつのストレートと同じRのふたつのコーナーで構成されている、楕円形をしたサーキット。コーナーに軽くバンク(傾斜)がついているので、280psクラスの車でも余裕を持ってアクセル全開のまま走行することができる。

START

TA 01

TA 02

スタートしてからしばらくのあいだ、フルスロットルのまま走行可能な長いストレートが続く。コースのアウト側ギリギリのところを、できる限りステアリングを操作しないようにして走行していこう。コーナーへのアプローチの際に、アクセルを緩めたりブレーキを踏んだりして減速しなければならないのは、時速300kmオーバーのスピードが出るチューニングカーのみ。コーナリング中はステアリングの操作量を最小限に抑えて、車速を1km/hでも速くすることが大切だ。

コーナーへのアプローチに備えて、できる限りアウト側を走行しておこう。車線の外側を走ってもいい。

コーナーの先を見るようにすると、スムーズにコーナリングすることができる。ステア操作は丁寧に。

走行ラインやアクセルを緩めるタイミングなど、基本的な走り方はセクション1のときとまったく同じ。ストレート、コーナーともに、ステアリングを極力操作しないようにすることが、ラップタイムを短縮する秘訣となる。セクション1と異なる注意点があるとすれば、それはタイヤの消耗具合。SSタイヤを装着していると、2周目以降グリップ力が著しく低下してしまう。タイムアタックを続けるのであれば、1周目を終了する段階でピットインしてタイヤを交換しておこう。

PAUSE MENUの画面表示設定にある「ベストライン」をONにしておくと、格段に走りやすくなる。

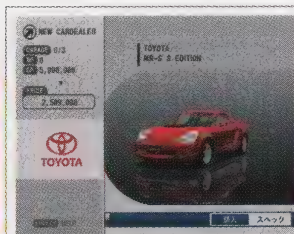
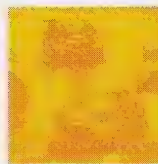
最速タイムを目指すなら、ピットアウト後の周回はタイヤを消耗しないようにゆっくり走行するべき。

6 Complete Data
[完全データ]

→COMPLETE DATA

全登場車種紹介

ALL CAR CATALOG

ここでは、本作で購入することのできるメーカー系車種のデータを紹介している。なお、ゲーム開始時に新車として購入できるのは22台。残りはクエストモードで勝利を重ねることによって購入可能となる。

ゲーム開始時は、チューニング代のことも考えて車種を購入するように。

売却価格について

新車、並びに中古車として購入した車を売却する場合の価格は、右表で紹介している売買係数を新車価格に掛けたものとなる。なお、チューニングパーツを装着しているものについては、装着しているパーツの価格×0.25が加えられる。

走行距離	売買係数	走行距離	売買係数
2500km未満	0.78	15000km未満	0.42
5000km未満	0.72	17500km未満	0.40
7500km未満	0.66	20000km未満	0.36
10000km未満	0.60	25000km未満	0.29
12500km未満	0.54	25000km以上	0.22

車データの見方

車写真 / 車両寸法(mm) / メーカー名 / 車種名 / 車両重量(kg) / 総排気量(cc) / エンジン形式※1 / 出現条件※2

001 NISSAN 180SX TYPE X SUPER HICAS

駆動形式 FR　価格 3546000　出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4520	1290	1690	1240	L4-TURBO	1998	205ps/6000rpm	28kgm/4000rpm

※1：L3＝直列3気筒、L4＝直列4気筒、L6直列6気筒、V6＝V型6気筒、V8＝V型8気筒、F4＝水平対向4気筒、F6＝水平対向6気筒、RE＝ロータリー　※2：メーカー系車種については、ライバルポイントの総計が規定数に達することで出現。スペシャル・カスタムカーは記載してあるライバルを倒すことにより出現する。

■メーカー系車種

001 NISSAN **180SX TYPE X SUPER HICAS**

駆動形式 FR　価格 3546000　出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4520	1290	1690	1240	L4-TURBO	1998	205ps/6000rpm	28kgm/4000rpm

002 NISSAN **SKYLINE GT-R VspecII R32**

駆動形式 4WD　価格 4928000　出現条件 ライバルポイント36

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4545	1355	1755	1500	L6-TURBO	2568	280ps/6800rpm	36kgm/4400rpm

003 NISSAN **SKYLINE GT-R Vspec R33**

駆動形式 4WD　価格 5313000　出現条件 ライバルポイント500

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4675	1360	1780	1540	L6-TURBO	2568	280ps/6800rpm	37kgm/4400rpm

■メーカー系車種

004 NISSAN SKYLINE GT-R VspecII R34

駆動形式 4WD 価格 5983000 出現条件 ライバルポイント223

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4600	1360	1785	1560	L6-TURBO	2568	280ps/6700rpm	40kgm/4400rpm

005 NISSAN Silvia spec R AERO S15

駆動形式 FR 価格 4325000 出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4445	1285	1695	1240	L4-TURBO	1998	250ps/6400rpm	28kgm/4800rpm

006 NISSAN Silvia K's S14

駆動形式 FR 価格 3548000 出現条件 ライバルポイント36

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4520	1295	1730	1250	L4-TURBO	1998	220ps/6000rpm	28kgm/4800rpm

007 NISSAN Silvia K's S13

駆動形式 FR 価格 3472000 出現条件 ライバルポイント46

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4470	1290	1690	1150	L4-TURBO	1998	205ps/6000rpm	28kgm/4000rpm

008 NISSAN SKYLINE COUPE 350GT

駆動形式 FR 価格 4426000 出現条件 ライバルポイント46

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4640	1395	1815	1530	V6-NA	3498	280ps/6200rpm	37kgm/4800rpm

009 NISSAN FAIRLADY Z Version ST

駆動形式 FR 価格 4927000 出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4310	1315	1815	1450	V6-NA	3498	280ps/6200rpm	37kgm/4800rpm

010 NISSAN ELGRAND Highway STAR

駆動形式 FR 価格 2160000 出現条件 ライバルポイント46

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4835	1910	1800	2000	V6-NA	3498	240ps/6000rpm	36kgm/3200rpm

011 NISSAN MARCH 14e

駆動形式 FF 価格 1474000 出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3695	1525	1660	960	L4-NA	1386	97ps/6200rpm	14kgm/3200rpm

012 NISSAN CUBE EX

駆動形式 FF 価格 1198000 出現条件 ライバルポイント598

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3730	1640	1670	1080	L4-NA	1388	97ps/5600rpm	14kgm/3200rpm

013 MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VIII GSR

駆動形式 4WD 価格 6321000 出現条件 ライバルポイント223

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4490	1450	1770	1410	L4-TURBO	1997	280ps/6500rpm	39 kgm/3600rpm

■メーカー系車種

014 MITSUBISHI **LANCER EVOLUTION VII GSR**

駆動形式 4WD 価格 5850000 出現条件 ライバルポイント198

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4455	1450	1770	1400	L4-TURBO	1997	280ps/6500rpm	39kgm/3600rpm

015 MITSUBISHI **LANCER EVOLUTION VI GSR**

駆動形式 4WD 価格 5753000 出現条件 ライバルポイント46

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4360	1405	1770	1360	L4-TURBO	1997	280ps/6500rpm	38kgm/3000rpm

016 MITSUBISHI **LANCER EVOLUTION V GSR**

駆動形式 4WD 価格 5465000 出現条件 ライバルポイント36

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4350	1415	1770	1360	L4-TURBO	1997	280ps/6500rpm	38kgm/3000rpm

017 MITSUBISHI **FTO GP Version R**

駆動形式 FF 価格 3085000 出現条件 ライバルポイント36

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4365	1300	1735	1150	L4-NA	1998	200ps/7600rpm	20kgm/6000rpm

018 MITSUBISHI **eK SPORT R**

駆動形式 FF 価格 842000 出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3395	1550	1475	850	L3-TURBO	657	64ps/5900rpm	9kgm/3500rpm

019 MAZDA **RX-7 Type RZ**

駆動形式 FR 価格 5088000 出現条件 ライバルポイント200

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4285	1230	1760	1270	RE-TURBO	1308	280ps/6500rpm	32kgm/5000rpm

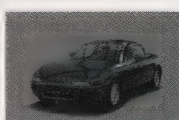
020 MAZDA **RX-7 INFINI III**

駆動形式 FR 価格 3979000 出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4335	1270	1690	1230	RE-TURBO	1308	215ps/6500rpm	28kgm/4000rpm

021 MAZDA **ROADSTER RS**

駆動形式 FR 価格 2373000 出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3955	1235	1680	1080	L4-NA	1839	160ps/7000rpm	17kgm/5500rpm

022 MAZDA **ROADSTER S SPECIAL TYPE 2**

駆動形式 FR 価格 2122000 出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3955	1235	1675	990	L4-NA	1839	130ps/6500rpm	16kgm/4500rpm

023 MAZDA **ATENZA SPORT 23Z**

駆動形式 FF 価格 2018000 出現条件 ライバルポイント238

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4670	1445	1780	1390	L4-NA	2260	178ps/6500rpm	21kgm/4000rpm

■メーカー系車種

024 MAZDA **RX-8 Type S**

駆動形式 FR 価格 3205000 出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4435	1340	1735	1310	RE-NA	1308	250ps/8500rpm	22kgm/5500rpm

025 MAZDA **AXELA Sport 23S**

駆動形式 FF 価格 2275000 出現条件 ライバルポイント450

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4540	1465	1745	1270	L4-NA	2260	171ps/6500rpm	21kgm/4100rpm

026 TOYOTA **Supra RZ**

駆動形式 FR 価格 5649000 出現条件 ライバルポイント46

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4520	1275	1810	1510	L6-TURBO	2997	280ps/5600rpm	46kgm/3600rpm

027 TOYOTA **SPRINTER TRUENO GT APEX**

駆動形式 FR 価格 2144000 出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4215	1335	1665	960	L4-NA	1587	130ps/6500rpm	15kgm/5200rpm

028 TOYOTA **COROLLA LEVIN GT APEX**

駆動形式 FR 価格 2144000 出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4200	1335	1665	960	L4-NA	1587	130ps/6500rpm	15kgm/5200rpm

029 TOYOTA **CELICA SS-II SUPER STRUT PACKAGE**

駆動形式 FF 価格 2690000 出現条件 ライバルポイント36

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4335	1305	1735	1140	L4-NA	1795	190ps/7600rpm	18kgm/6800rpm

030 TOYOTA **CELICA GT-FOUR**

駆動形式 4WD 価格 4091000 出現条件 ライバルポイント223

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4420	1305	1750	1390	L4-TURBO	1998	255ps/6000rpm	31kgm/4000rpm

031 TOYOTA **MR-S S EDITION**

駆動形式 MR 価格 2589000 出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3885	1235	1695	970	L4-NA	1794	140ps/6400rpm	17kgm/4400rpm

032 TOYOTA **CHASER TOURER V**

駆動形式 FR 価格 4921000 出現条件 ライバルポイント36

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4715	1400	1755	1480	L4-TURBO	2491	280ps/6200rpm	38kgm/2400rpm

033 TOYOTA **MR2 GT**

駆動形式 MR 価格 4709000 出現条件 ライバルポイント40

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4170	1235	1695	1270	L4-TURBO	1998	245ps/6000rpm	31kgm/4000rpm

■メーカー系車種

034 TOYOTA MR2 G Super Charger

駆動形式 MR　価格 2319000　出現条件 ライバルポイント200

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3950	1250	1665	1100	L4-SC	1587	145ps/6400rpm	19kgm/4400rpm

035 TOYOTA ALTEZZA RS200 L EDITION

駆動形式 FR　価格 2391000　出現条件 ライバルポイント350

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4400	1410	1725	1380	L4-NA	1998	220ps/7600rpm	22kgm/6400rpm

036 TOYOTA NOAH L G Selection

駆動形式 FF　価格 1378000　出現条件 ライバルポイント850

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4560	1850	1695	1500	L4-NA	1998	155ps/6500rpm	20kgm/4000rpm

037 TOYOTA ist 1.5S L edition

駆動形式 FF　価格 1509000　出現条件 ライバルポイント750

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3855	1530	1695	1020	L4-NA	1496	108ps/6000rpm	14kgm/4200rpm

038 TOYOTA ESTIMA T AERAS S

駆動形式 FF　価格 2279000　出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4795	1755	1790	1730	V6-NA	2994	222ps/5500rpm	31kgm/4400rpm

039 TOYOTA Vitz RS

駆動形式 FF　価格 1776000　出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3630	1485	1660	940	L4-NA	1298	109ps/6100rpm	14kgm/4200rpm

040 TOYOTA WISH 2.0Z

駆動形式 FF　価格 1550000　出現条件 ライバルポイント36

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4550	1600	1745	1400	L4-NA	1998	155ps/6200rpm	19kgm/4000rpm

041 TOYOTA bB 1.5Z X Version

駆動形式 FF　価格 1371000　出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3945	1640	1690	1070	L4-NA	1496	108ps/6000rpm	14kgm/4200rpm

042 SUBARU LEGACY B4 GT

駆動形式 4WD　価格 4929000　出現条件 ライバルポイント125

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4635	1425	1730	1410	F4-TURBO	1994	280ps/6400rpm	35kgm/2400rpm

043 SUBARU LEGACY B4 RSK

駆動形式 4WD　価格 4535000　出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4605	1410	1695	1470	F4-TURBO	1994	280ps/6500rpm	35kgm/5000rpm

■メーカー系車種

044 SUBARU **LEGACY TOURING WAGON GT-B E-TuneII**

駆動形式 4WD　価格 4356000　出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4680	1485	1695	1500	F4-TURBO	1994	280ps/6500rpm	35kgm/5000rpm

045 SUBARU **IMPREZA WRX STi type RA spec C**

駆動形式 4WD　価格 6076000　出現条件 ライバルポイント46

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4405	1425	1730	1310	F4-TURBO	1994	280ps/6400rpm	39kgm/4400rpm

046 SUBARU **IMPREZA WRX STi VersionVI**

駆動形式 4WD　価格 5625000　出現条件 ライバルポイント36

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4350	1405	1690	1270	F4-TURBO	1994	280ps/6500rpm	36kgm/4000rpm

047 SUBARU **LEGACY TOURING WAGON GT spec B**

駆動形式 4WD　価格 4661000　出現条件 ライバルポイント550

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4680	1475	1730	1450	F4-TURBO	1994	280ps/6400rpm	35kgm/2400rpm

048 SUBARU **IMPREZA WRX STi Spec C**

駆動形式 4WD　価格 6176000　出現条件 ライバルポイント223

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4415	1425	1740	1350	F4-TURBO	1994	280ps/6000rpm	40kgm/4400rpm

049 SUBARU **IMPREZA SportsWagon WRX**

駆動形式 4WD　価格 4463000　出現条件 ライバルポイント750

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4415	1455	1695	1380	F4-TURBO	1994	250ps/6000rpm	34kgm/3600rpm

050 SUZUKI **WAGON R RR-DI**

駆動形式 FF　価格 909000　出現条件 ライバルポイント238

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3395	1635	1475	860	L3-TURBO	658	64ps/6500rpm	10kgm/3500rpm

051 SUZUKI **Cappuccino**

駆動形式 FR　価格 1694000　出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3295	1185	1395	690	L3-TURBO	658	64ps/5400rpm	10kgm/3500rpm

052 SUZUKI **CARRY KA**

駆動形式 4WD　価格 1471000　出現条件 ライバルポイント750

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3275	1755	1395	680	L3-NA	657	38ps/5500rpm	5kgm/4000rpm

053 DAIHATSU **Copen Active Top**

駆動形式 FF　価格 1040000　出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3395	1245	1475	830	L3-TURBO	659	64ps/7600rpm	11kgm/3200rpm

■メーカー系車種

054 DAIHATSU **MOVE CUSTOM RS Limited**

駆動形式 FF　価格 862000　出現条件 ライバルポイント223

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3395	1610	1475	870	L3-TURBO	659	64ps/6000rpm	10kgm/3600rpm

055 HONDA **BEAT**

駆動形式 MR　価格 879000　出現条件 ライバルポイント320

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3295	1175	1395	760	L3-NA	656	64ps/8100rpm	6kgm/7000rpm

056 HONDA **CIVIC TYPE R EK9**

駆動形式 FF　価格 2735000　出現条件 ライバルポイント36

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4185	1360	1695	1070	L4-NA	1595	185ps/8200rpm	16kgm/7600rpm

057 HONDA **CIVIC TYPE R EP3**

駆動形式 FF　価格 3128000　出現条件 ライバルポイント190

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4135	1430	1695	1190	L4-NA	1998	215ps/8000rpm	20kgm/7000rpm

058 HONDA **INTEGRA TYPE R DC2**

駆動形式 FF　価格 3293000　出現条件 ライバルポイント46

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4380	1330	1695	1120	L4-NA	1797	200ps/8000rpm	19kgm/6200rpm

059 HONDA **INTEGRA TYPE R DC5**

駆動形式 FF　価格 3375000　出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4385	1385	1725	1180	L4-NA	1998	220ps/8000rpm	21kgm/7000rpm

060 HONDA **Fit 1.5T**

駆動形式 FF　価格 1574000　出現条件 ライバルポイント46

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3830	1525	1675	1010	L4-NA	1496	110ps/5800rpm	14kgm/4800rpm

061 HONDA **CR-X SiR**

駆動形式 FF　価格 2636000　出現条件 ライバルポイント746

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3800	1270	1675	970	L4-NA	1595	160ps/7600rpm	15kgm/7000rpm

062 HONDA **ACCORD Euro R CL1**

駆動形式 FF　価格 2630000　出現条件 ライバルポイント180

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4680	1420	1695	1330	L4-NA	2156	220ps/7200rpm	22kgm/6700rpm

063 HONDA **ACCORD Euro R CL7**

駆動形式 FF　価格 2798000　出現条件 ライバルポイント238

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4665	1450	1760	1390	L4-NA	1998	220ps/8000rpm	21kgm/6000rpm

■メーカー系車種

064 HONDA **Stream Absolute**

駆動形式 FF　価格 1386000　出現条件 ライバルポイント700

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4555	1590	1695	1470	L4-NA	1998	156ps/6300rpm	19kgm/4600rpm

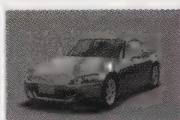
065 HONDA **STEP WGN G S-Package**

駆動形式 FF　価格 1333000　出現条件 ライバルポイント20

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4675	1845	1695	1530	L4-NA	1998	160ps/6500rpm	19kgm/4000rpm

066 HONDA **Odyssey Absolute**

駆動形式 FF　価格 1725000　出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4765	1550	1800	1640	L4-NA	2354	200ps/6800rpm	23kgm/4700rpm

067 HONDA **S2000**

駆動形式 FR　価格 3552000　出現条件 最初から

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4135	1285	1750	1250	L4-NA	1997	250ps/8300rpm	22kgm/7500rpm

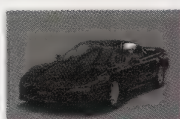
068 HONDA **NSX-R NA1**

駆動形式 MR　価格 5552000　出現条件 ライバルポイント46

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4430	1160	1810	1230	V6-NA	2977	280ps/7300rpm	30kgm/5400rpm

069 HONDA **NSX-R NA2**

駆動形式 MR　価格 5920000　出現条件 ライバルポイント223

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4430	1160	1810	1270	V6-NA	3179	280ps/7300rpm	31kgm/5300rpm

070 HONDA **NSX-R Type S Zero**

駆動形式 MR　価格 5651000　出現条件 ライバルポイント36

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4430	1160	1810	1270	V6-NA	3179	280ps/7300rpm	31kgm/5300rpm

071 HONDA **LiFE D TURBO**

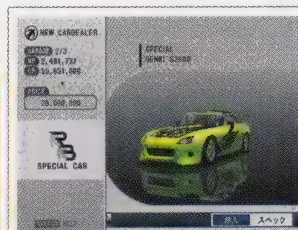
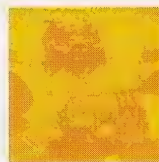
駆動形式 FF　価格 803000　出現条件 ライバルポイント850

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3395	1580	1475	870	L3-TURBO	658	64ps/6000rpm	9kgm/4000rpm

➜COMPLETE DATA

スペシャルカー&カスタムカー

SPECIAL CAR &CUSTOM CAR

ここからは、チューニングメーカーの手が施されたスペシャルカーと、ライバルたちが搭乗しているカスタムカーを紹介している。これらの車種は、特定のライバルを倒すことで購入できるようになる。

これらの車種は、すべて初期状態からチューニングが施されている。

■スペシャルカー

072 HKS CT9A TRB-02

駆動形式 4WD　価格 20000000　出現条件 クイーンズナイト

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4490	1450	1770	—	L4-TURBO	—	—	—

073 M SPEED BNR34

駆動形式 4WD　価格 20000000　出現条件 シタール兼山

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4600	1360	1785	—	L6-TURBO	—	—	—

074 SUNAUTO CYBER EVO

駆動形式 4WD　価格 20000000　出現条件 ★ブラッドハウンド

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4455	1450	1770	—	L4-TURBO	—	—	—

075 JUN HYPER LEMON EVO V

駆動形式 4WD　価格 20000000　出現条件 ◎ザ・ナイト

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4350	1415	1770	—	L4-TURBO	—	—	—

076 JUN SUPER LEMON GDB

駆動形式 4WD　価格 20000000　出現条件 黄金の疾風

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4405	1425	1730	—	F4-TURBO	—	—	—

077 RE AMEMIYA super-G

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 白いカリスマ

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4285	1230	1760	—	RE-TURBO	—	—	—

078 RE AMEMIYA GReddy9

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 追撃のテイルガンナー

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4285	1230	1760	—	RE-TURBO	—	—	—

■スペシャルカー

079 Mine's BNR34 GT-R N1 base

駆動形式 4WD　価格 20000000　出現条件 ◎ザ・ルーク

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4600	1330	1785	—	L6-TURBO	—	—	—

080 ALPINE ALTEZZA

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 ★スティールハート

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4400	1410	1725	—	L4-TURBO	—	—	—

081 Sun Line Auto S15

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 ダイングスター

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4445	1285	1695	—	L4-TURBO	—	—	—

082 Sequential FireSF15

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 ★嘆きのプルート

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4445	1265	1695	—	L4-TURBO	—	—	—

083 MCR BNR34

駆動形式 4WD　価格 20000000　出現条件 ★首都高番長

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4600	1360	1785	—	L6-TURBO	—	—	—

084 Ridox Fact JZA80

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 ★オリマブ

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4520	1275	1810	—	L6-TURBO	—	—	—

085 NOB S15 SILVIA

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 ★NOB

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4445	1285	1695	—	L4-TURBO	—	—	—

086 HKS GENKI IS220R

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 ◎ザ・ビショップ

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4400	1410	1725	—	L4-TURBO	—	—	—

087 A'PEX D1 PROJECT FD3S

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 死神ドライバー

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4285	1230	1760	—	RE-TURBO	—	—	—

088 BLITZ ER34 D1 SPL

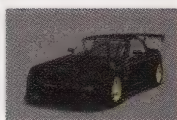
駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 トゥルースライド

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4705	1375	1720	—	L6-TURBO	—	—	—

■スペシャルカー　■カスタムカー

089 HKS S15 HIPER SILVIA

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 12時過ぎのシンデレラ

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4445	1285	1695	—	L4-TURBO	—	—	—

090 C-WEST S2000 PROTO TYPE

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 シャドウアイズ

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4135	1285	1750	—	L4-NA	—	—	—

091 SAB SUPER STREET RX-8

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 ◎ハードリフ

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4435	1340	1735	—	RE-NA	—	—	—

092 RS-R S15

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 ★裏切りのジャックナイフ

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4445	1285	1695	—	L4-TURBO	—	—	—

093 GENKI S2000

駆動形式 FR　価格 20000000　出現条件 ★ユウウツな天使

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4135	1255	1750	—	L4-NA	—	—	—

094 AQUA NSX NA2

駆動形式 MR　価格 20000000　出現条件 夢見の生霊

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4430	1160	1810	—	V6-NA	—	—	—

095 ALPINE NSX NA2

駆動形式 MR　価格 20000000　出現条件 無冠の帝王

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4430	1160	1810	—	V6-TURBO	—	—	—

096 AQUA NSX NA2 Version2

駆動形式 MR　価格 20000000　出現条件 ◎影の謀反者

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4430	1160	1810	—	V6-NA	—	—	—

■カスタムカー

097 DEVIL'S Z

駆動形式 FR　価格 25000000　出現条件 UNKNOWN

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4310	1315	1880	1050	V6-NA	3706	700ps/7600rpm	69kgm/6100rpm

■カスタムカー

098 JINTEI

駆動形式 4WD 価格 20000000 出現条件 迅帝

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4600	1360	1785	1185	L6-TURBO	2772	595ps/6900rpm	69kgm/4200rpm

099 RED DEVIL

駆動形式 FR 価格 20000000 出現条件 紅の悪魔

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4435	1340	1735	1190	RE-NA	1308	464ps/8000rpm	46kgm/4300rpm

100 GENKI ODYSSEY

駆動形式 FR 価格 20000000 出現条件 エキゾーストイブ

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4765	1550	1800	1400	L4-NA	2354	500ps/7100rpm	66kgm/4800rpm

101 UDON CUSTOM

駆動形式 FR 価格 10000000 出現条件 ★イナズマシフトの拓也

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4215	1335	1665	860	L4-NA	1694	271ps/9800rpm	22kgm/5900rpm

102 Ebihata SUPRA

駆動形式 FR 価格 10000000 出現条件 ◎グラマラスマミ

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4520	1275	1810	1200	L4-TURBO	2997	445ps/6900rpm	57kgm/3600rpm

103 ALTEZZA RACE CAR

駆動形式 FR 価格 10000000 出現条件 ◎ひたむきな挑戦者

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4400	1410	1725	935	L4-NA	2202	311ps/8700rpm	27kgm/5900rpm

104 CUBE LIMOUSINE

駆動形式 FF 価格 10000000 出現条件 ◎一撃のカカト

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4215	1640	1670	1480	L4-NA	1595	292ps/6200rpm	35kgm/5000rpm

105 Z33 Rally Style

駆動形式 FR 価格 10000000 出現条件 ◎机上のオールラウンダー

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4310	1315	1815	1070	V6-NA	3498	328ps/6500rpm	41kgm/3400rpm

106 NA8C DRAG STAR

駆動形式 FR 価格 10000000 出現条件 ◎暗黒メモリアル

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4215	1335	1665	700	L4-NA	4388	525ps/10200rpm	37kgm/9000rpm

107 R32 GT-R RACE CAR

駆動形式 4WD 価格 15000000 出現条件 ◎ZERO

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4545	1355	1755	1160	L6-TURBO	2568	719ps/8800rpm	59kgm/8300rpm

■カスタムカー

108 HYPER CARRY

駆動形式 4WD　価格 12000000　出現条件 ◎電柱モンスター

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
3275	1755	1395	1045	V8-NA	657	517ps/8100rpm	53kgm/4000rpm

109 CIVIC RACING

駆動形式 FF　価格 8500000　出現条件 ムーンライトチャイルド

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4185	1360	1695	1025	L4-NA	1595	317ps/8300rpm	28kgm/7500rpm

110 REV SPEED 180SX

駆動形式 FR　価格 10000000　出現条件 ◎僕ちん@塩谷

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4520	1290	1690	1240	L4-TURBO	1998	468ps/7800rpm	52kgm/5200rpm

111 OPTION2 S15

駆動形式 FR　価格 10000000　出現条件 ◎カジ編&のぼるっち

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4445	1285	1695	1230	L4-TURBO	1998	427ps/7100rpm	43kgm/4700rpm

112 Young Version FD3S

駆動形式 FR　価格 10000000　出現条件 ◎10万kmロータリー

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4285	1230	1760	1270	RE-TURBO	1308	446ps/7600rpm	46kgm/6300rpm

113 Honda Style S2000

駆動形式 FR　価格 10000000　出現条件 ◎しらゐ

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4135	1285	1750	1220	L4-NA	1997	260ps/8300rpm	23kgm/7500rpm

114 OPTION WAGON

駆動形式 FF　価格 10000000　出現条件 ◎オプワゴ・ちゃー

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4795	1755	1790	1730	V6-NA	2994	280ps/6400rpm	39kgm/4400rpm

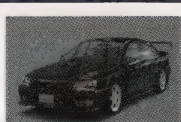
115 R32 RACING

駆動形式 4WD　価格 8500000　出現条件 バーニングハート

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4545	1355	1755	1500	L6-TURBO	2568	616ps/7200rpm	61kgm/6900rpm

116 RX-8 RACING

駆動形式 FR　価格 8500000　出現条件 ジーニアススピード

全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4435	1340	1735	1310	RE-NA	1308	460ps/8700rpm	38kgm/8500rpm

117 SIX STAR MAGAGINE BE5

駆動形式 4WD　価格 10000000　出現条件 ◎嘆きのSIX STAR

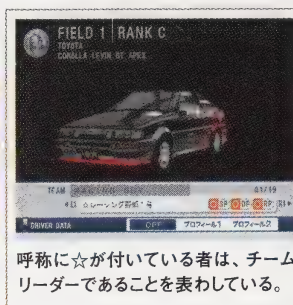
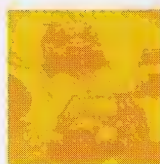
全長	全高	全幅	重量	エンジン形式	排気量	最高出力	最大トルク
4445	1285	1695	1310	F4-TURBO	1994	374ps/6900rpm	42kgm/5700rpm

→COMPLETE DATA

ライバルデータ

RIVAL DATA

ここで全39チーム、224人のチームライバルのデータを紹介する。それぞれ本名、通り名のほかに、出現フィールドやランク、活動している本拠地のデータとバトル勝利時に入手できるポイント類を掲載している。

呼称に☆が付いている者は、チームリーダーであることを表わしている。

■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
RACING GUY							
小早川　悟	☆レーシング野郎1号	FIELD 1	RANK C	首都高サーキット(外)	70000	200	4
小早川　哲	レーシング野郎2号	FIELD 1	RANK C	首都高サーキット(外)	41000	100	2
今井　勉	レーシング野郎3号	FIELD 1	RANK C	首都高サーキット(外)	32000	100	2
三宅　晴彦	レーシング野郎4号	FIELD 1	RANK C	首都高サーキット(外)	31000	80	2
高柳　寛	レーシング野郎5号	FIELD 1	RANK C	首都高サーキット(外)	30000	75	2
FINE DRIVE							
池谷　悠一	☆紅い流星	FIELD 1	RANK C	筑波サーキット	71000	150	4
渡辺　陽一	シルベスタ	FIELD 1	RANK C	筑波サーキット	40000	100	2
鈴木　敏光	地獄のドリフター	FIELD 1	RANK C	筑波サーキット	33000	100	2
星野　さとし	下北沢2000cc	FIELD 1	RANK C	筑波サーキット	31000	80	2
吉田　昭紀	ファンキーモンキー	FIELD 1	RANK C	筑波サーキット	32000	80	2
Real Echo							
目白　克昌	☆鋼鉄の恐竜	FIELD 1	RANK C	鈴鹿サーキット(東)	69000	150	4

■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
中川　奈緒美	アメリカン狼。	FIELD 1	RANK C	鈴鹿サーキット(東)	40000	120	2
沢吉　深人	ウィズアウトティアー	FIELD 1	RANK C	鈴鹿サーキット(東)	32000	100	2
河嶋　陶一朗	素人マシン	FIELD 1	RANK C	鈴鹿サーキット(東)	31000	90	2
鹿角　庸雄	ステキなコモエスタ	FIELD 1	RANK C	鈴鹿サーキット(東)	30000	120	2
FIRST LADY							
桐生　美咲	☆挑発のボンテージ	FIELD 2	RANK C	大阪環状サーキット	74000	1000	4
吉田　優花	魅惑のMライン	FIELD 2	RANK C	大阪環状サーキット	44000	900	2
鷹取　七海	ミスノーブレーキ	FIELD 2	RANK C	大阪環状サーキット	34000	800	2
南雲　雪乃	ミラージュレディ	FIELD 2	RANK C	大阪環状サーキット	34000	700	2
綾瀬　未来	セクシーミキ	FIELD 2	RANK C	大阪環状サーキット	34000	700	2
Drifters							
碇　拓海	☆六甲の懺悔室	FIELD 2	RANK C	TIサーキット英田	70000	200	4
加藤　竜也	黄色い竜巻	FIELD 2	RANK C	TIサーキット英田	42000	100	2
中本　蓮	フェーンの熱風	FIELD 2	RANK C	TIサーキット英田	31000	80	2
高木　健太	心優しき雷神	FIELD 2	RANK C	TIサーキット英田	32000	70	2
志村　亮太	ドリフトの一丁目	FIELD 2	RANK C	TIサーキット英田	31000	60	2
@-Tention							
浜中　駿平	☆4PRIDE	FIELD 2	RANK C	鈴鹿サーキット(西)	71000	200	4
小柴　啓	SMOOTH HEART	FIELD 2	RANK C	鈴鹿サーキット(西)	40000	100	2
須賀原　邦矢	D. H. K.	FIELD 2	RANK C	鈴鹿サーキット(西)	42000	80	2
清水　ユキ	DEEP LOVER	FIELD 2	RANK C	鈴鹿サーキット(西)	40000	70	2
桐山　章一	ANGEL FLOW	FIELD 2	RANK C	鈴鹿サーキット(西)	40000	60	2

■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
Peletio SAKAI							
山田　カズ	☆ベッカズさん	FIELD 3	RANK C	首都高サーキット(内)	67000	200	4
高橋　ナツコ	爆走主婦	FIELD 3	RANK C	首都高サーキット(内)	54000	120	2
佐藤　シロウ	恋するネタ魔人	FIELD 3	RANK C	首都高サーキット(内)	31000	100	2
橋本　ユウジ	UJ	FIELD 3	RANK C	首都高サーキット(内)	34000	80	2
元倉　ケンタ	ぺェ～ロン	FIELD 3	RANK C	首都高サーキット(内)	32000	60	2
RATT							
宮沢　岳	☆猿飛びサスケ	FIELD 3	RANK C	日光サーキット	72000	200	4
山下　真吾	赤い影	FIELD 3	RANK C	日光サーキット	43000	100	2
田崎　誠	韋駄天マコ	FIELD 3	RANK C	日光サーキット	35000	100	2
安部　啓介	ゲーマーレーサー	FIELD 3	RANK C	日光サーキット	34000	80	2
越智　宏美	ドリフトクイーン	FIELD 3	RANK C	日光サーキット	33000	150	2
Willows							
羽場　久典	☆光速の胃袋	FIELD 3	RANK C	鈴鹿サーキット	69000	200	4
館田　潤	特盛りチューン	FIELD 3	RANK C	鈴鹿サーキット	39000	100	2
鶴　麻衣子	オイルフレッシュ	FIELD 3	RANK C	鈴鹿サーキット	39000	120	2
池田　哲志	ブーストビーフ	FIELD 3	RANK C	鈴鹿サーキット	39000	80	2
中城　邦尚	ペッパーチキン	FIELD 3	RANK C	鈴鹿サーキット	39000	60	2
DIAMOND IMAGE							
石井　学	☆ローンウルフ	FIELD 1	RANK B	首都高サーキット(外)	97000	301	6
大内　一樹	春巻きイツキ	FIELD 1	RANK B	首都高サーキット(外)	65000	201	3
門松　淳一	銀色の弾丸	FIELD 1	RANK B	首都高サーキット(外)	58000	101	3

■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
中西　和輝	環状線のエアブレード	FIELD 1	RANK B	首都高サーキット(外)	54000	210	3
中西　飛鳥	イエローエンジェル	FIELD 1	RANK B	首都高サーキット(外)	52000	200	3
美濃部　裕二	ライトニングウィズダム	FIELD 1	RANK B	首都高サーキット(外)	42000	142	3
Cupid Arrows							
川越　清美	☆ミッドナイトローズ	FIELD 1	RANK B	筑波サーキット	104000	1000	6
吉沢　麻由美	ソニックランナー	FIELD 1	RANK B	筑波サーキット	64000	1250	3
小泉　祥子	幻惑の白き妖精	FIELD 1	RANK B	筑波サーキット	56000	950	3
藤崎　公子	ムーンライトチャイルド	FIELD 1	RANK B	筑波サーキット	54000	1100	3
北山　麗奈	カウボーイガール	FIELD 1	RANK B	筑波サーキット	54000	1210	3
東　亜季	シルバーインパクト	FIELD 1	RANK B	筑波サーキット	52000	1010	3
武藤　崇子	246ハートブレイカー	FIELD 1	RANK B	筑波サーキット	50000	980	3
Racing Ranger							
赤城　幸定	☆レーシングレッド	FIELD 1	RANK B	鈴鹿サーキット(東)	105000	1234	6
黒崎　修二郎	レーシングブラック	FIELD 1	RANK B	鈴鹿サーキット(東)	65000	2345	3
青島　不二男	レーシングブルー	FIELD 1	RANK B	鈴鹿サーキット(東)	55000	1011	3
桃川　真央	レーシングピンク	FIELD 1	RANK B	鈴鹿サーキット(東)	54000	1800	3
黄山　吉治	レーシングイエロー	FIELD 1	RANK B	鈴鹿サーキット(東)	55000	10	3
NO LOSER							
浅河　利文	☆浪花の不沈艦	FIELD 2	RANK B	大阪環状サーキット	106000	2000	6
古手川　喜一	戦慄の核弾頭	FIELD 2	RANK B	大阪環状サーキット	66000	1800	3
富崎　信次	狂気のテロリスト	FIELD 2	RANK B	大阪環状サーキット	56000	2000	3
保坂　明信	不可視の偵察機	FIELD 2	RANK B	大阪環状サーキット	56000	1950	3

■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
高波　文彦	速攻の斬り込み隊長	FIELD 2	RANK B	大阪環状サーキット	56000	1340	3
KAZE							
宇野　昌弘	☆奇跡の神風	FIELD 2	RANK B	大阪環状サーキット	101000	400	6
浦沢　裕一	粉砕の爆風	FIELD 2	RANK B	大阪環状サーキット	63000	200	3
峰岸　俊一	荒れ狂う暴風	FIELD 2	RANK B	大阪環状サーキット	54000	210	3
野々村　敏司	予告なき強風	FIELD 2	RANK B	大阪環状サーキット	52000	240	3
三越　さくら	爽快なる薫風	FIELD 2	RANK B	大阪環状サーキット	50000	300	3
Low Position							
江島　四郎	☆反重力ディメンジョン	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	102000	512	6
島崎　之彦	ウェッジシェイパー	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	68000	400	3
多田　哲也	ハムスターキング	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	50000	300	3
梶原　康文	片町トラッパー	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	52000	200	3
近藤　靖生	ボンクラ超特急	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	54000	200	3
Safety Works							
江藤　誠一	☆親バカ一代	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	100000	460	6
江藤　優佳	パートタイムマザー	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	62000	440	3
森岡　正宏	無言の大黒柱	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	56000	200	3
藤井　基之	マイペースヒラ社員	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	50000	80	3
戸苅　利和	ラブラブバカップル	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	50000	120	3
Genesis R							
織田　亘弘	☆ダークネスセブン	FIELD 2	RANK B	鈴鹿サーキット(西)	103000	400	6
羽柴　三吉	魂のトライアングル	FIELD 2	RANK B	鈴鹿サーキット(西)	63000	310	3

■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
徳川　俊英	落ちてくる空	FIELD 2	RANK B	鈴鹿サーキット(西)	53000	310	3
島津　勝哉	ブリティッシュエナジー	FIELD 2	RANK B	鈴鹿サーキット(西)	53000	256	3
松平　貫介	アーバンストライプ	FIELD 2	RANK B	鈴鹿サーキット(西)	53000	214	3
Hot Head							
福原　伸治	☆フォーエバーナイト	FIELD 2	RANK B	鈴鹿サーキット(西)	105000	600	6
北林　彬	理由なき疾走	FIELD 2	RANK B	鈴鹿サーキット(西)	61000	300	3
小林　慶太郎	フィフティーンナイツ	FIELD 2	RANK B	鈴鹿サーキット(西)	54000	200	3
三津池　護	引き裂かれた鼓動	FIELD 2	RANK B	鈴鹿サーキット(西)	55000	200	3
藤　秦雄	自由への逃走	FIELD 2	RANK B	鈴鹿サーキット(西)	52000	100	3
WIND STARS							
鬼塚　清史	☆狼の鎮魂歌	FIELD 3	RANK B	首都高サーキット(内)	86000	540	6
玉川　勇	GTRマジック	FIELD 3	RANK B	首都高サーキット(内)	55000	310	3
相川　俊樹	ダイヤモンドダスト	FIELD 3	RANK B	首都高サーキット(内)	42000	320	3
長瀬　明	環状線の暴走機関車	FIELD 3	RANK B	首都高サーキット(内)	43000	226	3
上村　夏美	俊足のワルキューレ	FIELD 3	RANK B	首都高サーキット(内)	45000	280	3
TWISTER							
葛西　和雄	☆灼熱の蜃気楼	FIELD 3	RANK B	日光サーキット	94000	500	6
酒入　康之	スマイル0円	FIELD 3	RANK B	日光サーキット	52000	300	3
川本　鈴奈	SWEET BLUES	FIELD 3	RANK B	日光サーキット	43000	450	3
持田　忠志	ブルーライター	FIELD 3	RANK B	日光サーキット	43000	210	3
牧原　大介	シューティングスター	FIELD 3	RANK B	日光サーキット	44000	280	3

■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
RESPECT-H							
黒川　達夫	☆ドリームシーカー	FIELD 3	RANK B	鈴鹿サーキット	93000	480	6
高橋　満	COSMIC RAY	FIELD 3	RANK B	鈴鹿サーキット	51000	381	3
新島　良夫	大好きアシモ	FIELD 3	RANK B	鈴鹿サーキット	40000	330	3
中島　正治	オンリーCR-X	FIELD 3	RANK B	鈴鹿サーキット	42000	270	3
皆川　尚史	S2000オンリーラブ	FIELD 3	RANK B	鈴鹿サーキット	46000	300	3
SPEED MASTER							
大河原　大輔	☆満月の狂気	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	190000	650	8
秋山　哲郎	ファーストビート	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	142000	444	4
岩崎　彩子	ブラックエンジェル	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	106000	800	4
小山　麗奈	パールホワイトキス	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	102000	850	4
本間　涼子	レディホワイト	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	98000	600	4
宮部　昭憲	イロモノ横丁	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	100000	400	4
EXPLOSION							
工藤　圭三	☆かまいたち	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	196000	460	8
倉田　三雄	ゴールドファング	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	142000	300	4
大木　隼人	トラブルメーカー	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	98000	350	4
古林　知之	サイレントセンス	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	100000	300	4
宇野　正太郎	ブルーフェニックス	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	92000	280	4
鹿野　宏	スルードッグ	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	96000	310	4
INFINITY							
風間　駿一	☆素敵に無敵	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	200000	6000	8

■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
神代　将馬	愛の撃墜王	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	146000	3500	4
君津　由澄	魅惑の熱視線	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	106000	3000	4
草薙　武志	恋の狩人	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	108000	2500	4
榛名　公靖	北斗の流星	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	102000	2400	4
冬藤　達実	赤き月光	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	100000	2300	4
如月　巧太	心優しき暗殺者	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	98000	2200	4
COMMANDER							
大隈　銀二	☆セナ足ギンジ	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	190000	520	8
由良　三郎	大和三郎	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	148000	330	4
豊橋　栄	やさ腕のサカエ	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	96000	420	4
深谷　秀	ナンパのシュウ	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	94000	100	4
平山　登	ピッケルの登	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	98000	351	4
真田　勇人	スイマー勇人	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	94000	310	4
DE LA Speed							
伊沢　北斗	☆惑星のハーモニー	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	192000	600	8
古郡　一生	ワイルドベア	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	144000	400	4
高槻　謙介	毒蛇	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	98000	300	4
天空亭　枝亜呂	エアリフレッシュ	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	94000	600	4
滝頭　允央	ごきげんダイエット	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	96000	280	4
若松　伸吾	へろへろセプテンバー	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	94000	280	4
Seeks							
滝野　洋太	☆神鬼	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	196000	560	8

■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
東川　稚朗	オレンジペガサス	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	142000	420	4
常水　雄哉	ゴールデンドルフィン	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	106000	440	4
平林　功	レッドシープ	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	98000	285	4
中城　傑	リトル太閤	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	94000	300	4
Darts							
川尻　登	☆神の川尻	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	210000	610	8
真鍋　政美	無の真鍋	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	140000	432	4
永井　丈明	天の永井	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	100000	340	4
田所　輝之	地の田所	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	98000	340	4
川崎　真司	仁の川崎	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	96000	340	4
Active Gate							
高岡　正典	☆高速のサンダーボルト	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	200000	560	8
菅野　竜太	高速のホワイトブレード	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	151000	420	4
小幡　尚人	ジーニアススピード	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	94000	440	4
三宅　龍太	サニードラゴン	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	96000	285	4
宮下　明宏	高速のブラッドレイン	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	98000	300	4
HOME RUN							
星野　大和	☆アングリー星野	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	196000	815	8
仰木　智矢	ホームスチール仰木	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	143000	756	4
日高　大樹	ロングヒッター日高	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	94000	714	4
五十嵐　和記	セットアッパー五十嵐	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	92000	683	4
御子柴　翼	100マイル御子柴	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	90000	531	4

■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
Shinsen-Gumi							
近藤　勇一	☆壬生狼王	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	212000	4500	8
土方　昌三	参謀副長	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	144000	3200	4
沖田　秀司	黄泉への旅人	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	98000	4700	4
斎藤　一二三	閃光の一突き	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	98000	3000	4
原田　慎之助	ハラキリ魂	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	98000	100	4
Glory Days							
鈴木　広孝	☆ウインドウォーカー	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	196000	600	8
崎山　正一	バーニングハート	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	148000	380	4
金子　真佐志	シティエイジ	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	104000	400	4
野田　真由美	ダンシングリップス	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	106000	360	4
仲垣　晋	ワイルドガイ	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	92000	300	4
Shake Hips							
田向　武人	☆甘美なヴェロニカ	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	190000	670	8
木川　清彦	キャラメルボーイ	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	156000	480	4
柳瀬　久史	ソロモメント	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	98000	420	4
汐見　健吾	オリジナルテイスト	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	96000	440	4
韓　忠邦	やすらぎのビビンバ	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	96000	399	4
TOP LEVEL							
鈴木　健二	☆ターマック鈴木	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	216000	630	8
若林　麻紀	幻の美少女	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	156000	670	4
本木　聖子	悲劇の紅い涙	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	106000	570	4

■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
河村　誠	軍師紅	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	106000	420	4
薪稔　富雄	伝説の作業員	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	98000	360	4
中島　友子	ミッドナイトスルー	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	98000	400	4
飯田　恭子	プロトコルキョウコ	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	102000	460	4
RINGS							
宮沢　宗武	☆孤高のジャッカル	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	220000	600	8
岸　五朗	鮮烈のスライドテール	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	162000	600	4
新居　陽介	流星の陽介	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	106000	450	4
浜田　悟史	チューン屋のハマダ	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	108000	500	4
村上　洋子	シルバー天使	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	94000	512	4
飯島　高文	音速の白い悪魔	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	96000	460	4
後藤　昭博	修羅	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	106000	440	4
UNLIMITED							
北方　秀平	☆キリングマシーン	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	215000	650	8
浜田　光一	満点ドライバー	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	142000	480	4
丹波　義行	スコッチ特急	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	94000	310	4
鳥海　直之	イエスマンナオ	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	92000	360	4
園田　俊	日光の大魔人	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	96000	600	4
久谷　恭司	まむしのキョウ	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	90000	340	4
小西　圭	スリーピングケイ	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	90000	360	4
Neo Limited							
加藤　継晴	☆レモンフレーバー	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	202000	555	8

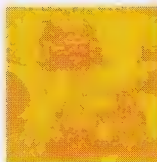
■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
加地矢　芳星	軽量エレキテル	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	144000	432	4
日立　丈弥	ポエマー日立	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	92000	442	4
野田島　和太郎	男・野田島	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	94000	397	4
南　康一	波乱の週末	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	94000	350	4
元川　美朗	パーティードレス	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	96000	468	4
本田　正吉	ポン吉	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	94000	400	4
BREATH LESS							
樋口　里美	☆二代目女将	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	204000	800	8
馬場　仁志	ドラマチックコースター	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	148000	412	4
森　孝良	ラフフィーリング	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	106000	400	4
佐藤　誠	絶叫ダンサー	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	96000	399	4
林　義史	破裂のギブソン	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	98000	510	4
亀山　省平	哀愁のカメ	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	94000	340	4
内島　敦士	ウンチクうっちー	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	96000	210	4
Another Heaven							
尾瀬　達也	☆褐色之魔王	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	212000	200	8
原口　大介	黄昏之夢魔	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	152000	240	4
馬越　登	群青之拷問者	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	96000	180	4
川下　行夫	深緑之生首	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	94000	160	4
西　江利子	赤銅之鬼女	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	98000	340	4
高峰　岩夫	赤色之巨人	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	96000	200	4
石本　治美	青銅之妖怪	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	98000	190	4

COMPLETE DATA

その他のライバルたち

OTHER RIVAL DATA

ここからは、C1 GRAND PRIX出場ドライバーとエリアボス、ワンダラーのデータを紹介する。エリアボス、ワンダラーについては出現条件も併せて掲載しているので、完全クリアのために役立ててもらいたい。

呼称に★が付いている者はエリアボス、◎はワンダラーを表わしている。

■ライバルデータ

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP	ライバルポイント
C1GP出走ドライバー							
君嶋　陽平	夢見の生霊	―――	C1GP	―――	300000	3300	20
魚住　静太	ダイングスター	―――	C1GP	―――	312000	4586	20
岩崎　基矢	迅帝	―――	C1GP	―――	340000	6000	20
内藤　健二	追撃のティルガンナー	―――	C1GP	―――	346000	4000	20
緒方　明子	シャドウアイズ	―――	C1GP	―――	326000	4800	20
織田　敬一	死神ドライバー	―――	C1GP	―――	344000	1313	20
森山　千夏	エキゾーストイブ	―――	C1GP	―――	325000	4600	20
林原　美津江	12時過ぎのシンデレラ	―――	C1GP	―――	380000	4800	20
五木　弘毅	トゥルースライド	―――	C1GP	―――	338000	3380	20
宮川　雷斗	紅の悪魔	―――	C1GP	―――	345000	2981	20
小木　克哉	クイーンズナイト	―――	C1GP	―――	350000	5000	20
兼山　大吾	シタール兼山	―――	C1GP	―――	361000	2000	20
舘　渡	白いカリスマ	―――	C1GP	―――	380000	1900	20
中山　哲	無冠の帝王	―――	C1GP	―――	380000	1800	20
北見　俊介	黄金の疾風	―――	C1GP	―――	380000	1700	20

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP
エリアボス						
黒江　世津子	★ユウウツな天使	FIELD 1	RANK C	首都高サーキット(外)	250000	1000
佐々木　士郎	★ブラッドハウンド	FIELD 2	RANK C	鈴鹿サーキット(西)	230000	1000
坂本　桐字	★裏切りのジャックナイフ	FIELD 3	RANK C	日光サーキット	300000	3000
竹中　敦也	★スティールハート	FIELD 1	RANK B	鈴鹿サーキット(東)	380000	5000
萩原　拓也	★イナズマシフトの拓也	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	340000	6000
小林　真一	★首都高番長	FIELD 3	RANK B	首都高サーキット(内)	400000	7000
谷口　信輝	★NOB	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	1000000	9000
内田　孝	★嘆きのブルート	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	1000000	8000
織戸　学	★オリマブ	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	1000000	9000
ワンダラー						
雨沢　将二	◎ジェントルレインJr.	FIELD 1	RANK C	首都高サーキット(外)	180000	2500
鈴木　信吾	◎コンパクト巨人	FIELD 1	RANK C	筑波サーキット	175000	5000
下村　直樹	◎ライトフェイス	FIELD 1	RANK C	鈴鹿サーキット(東)	190000	6000
中村　光利	◎Corbeau01	FIELD 2	RANK C	大阪環状サーキット	161000	4000
山梨　達也	◎Yamacchi	FIELD 2	RANK C	大阪環状サーキット	162000	3500
長谷川　智明	◎HASE	FIELD 2	RANK C	大阪環状サーキット	163000	4300
市山　一聖	◎アブソリュートピッチ	FIELD 2	RANK C	TIサーキット英田	163000	3456
安達　一彦	◎ロンリーグローリー	FIELD 2	RANK C	鈴鹿サーキット(西)	159000	3800
鈴木　英明	◎素朴なエモーション	FIELD 3	RANK C	首都高サーキット(内)	164000	4100
西田　道弘	◎メーターアイランド	FIELD 3	RANK C	鈴鹿サーキット	156000	4000
小早川　悟	◎レーシング野郎1号	FIELD 1	RANK B	首都高サーキット(外)	184000	4000
不明	◎ダークフェイス	FIELD 1	RANK B	鈴鹿サーキット(東)	190000	6000
秋山　伸一	◎机上のオールラウンダー	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	151000	3500
小曽根　俊和	◎一撃のカカト	FIELD 2	RANK B	鈴鹿サーキット(西)	140000	4120
高矢　魔美子	◎グラマラスマミ	FIELD 3	RANK B	首都高サーキット(内)	160000	6600
小松　ナオキ	◎スリム男爵	FIELD 3	RANK B	鈴鹿サーキット	170000	3500
国枝　マサカズ	◎のっぽ店長	FIELD 3	RANK B	鈴鹿サーキット	160000	3800
田中　大輔	◎ワイルドジャンガリアン	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	176000	3640
川越　清美	◎ミッドナイトローズ	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	173000	4100
古川　祐二	◎天然研究家	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	168000	3811
中津　陽介	◎ボンネットアーティスト	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	180000	4800
福原　伸治	◎フォーエバーナイト	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	168000	3990
津村　剛司	◎灼熱の嵐	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	148000	3300
鵜飼　宗太	◎イリュージョンB	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	158000	3500
大神　咲人	◎暗黒メモリアル	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	161000	3600
荒巻　謙造	◎電柱モンスター	FIELD 2	RANK B	大阪環状サーキット	144000	3500
雪岡　直樹	◎最速の営業車	FIELD 3	RANK B	日光サーキット	160000	3111
鈴木　タカヨシ	◎ポルノ鈴木	FIELD 2	RANK B	TIサーキット英田	168000	3400
三浦　デカ夫	◎船橋の暴れん坊	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	161000	3200

■その他のライバルデータ

	ライバルポイント	出現条件
	10	RACING GUY、FINE DRIVE、Real Echoをいずれかのバトルで倒す
	10	FIRST LADY、Drifters、@-Tentionをいずれかのバトルで倒す
	10	Peletio SAKAI、RATT、Willowsをいずれかのバトルで倒す
	15	DIAMOND IMAGE、Cupid Arrows、Racing Rangerをいずれかのバトルで倒す
	15	NO LOSER、KAZE、Low Position、Safety Works、Genesis R、Hot Headをいずれかのバトルで倒す
	15	WIND STARS、TWISTER、RESPECT-Hをいずれかのバトルで倒す
	20	SPEED MASTER、EXPLOSION、INFINITY、COMMANDER、DE LA Speed、Seeksをいずれかのバトルで倒す
	20	Darts、Active Gate、HOME RUN、Shinsen-Gumi、Glory Days、Shake Hipsをいずれかのバトルで倒す
	20	TOP LEVEL、RINGS、UNLIMITED、Neo Limited、BREATH LESS、Another Heavenをいずれかのバトルで倒す
	10	天候が雨の日
	10	NISSAN「MARCH」、TOYOTA「ist」「Vitz」、HONDA「Fit」のいずれかに乗っている
	10	2の倍数の日
	10	エアロパーツを装備した車に乗っている
	10	FF車に乗っている
	10	チューニングしていない車に乗っている
	10	総走行距離500km以上の車に乗っている
	10	ワゴン、ミニバン※1に乗っている
	10	サーキット風景ポスターを持っている
	10	追加メーターを装着した車に乗っている
	20	FIELD1 RANK Cの☆レーシング野郎1号にすべてのバトルで勝利している
	20	奇数日
	20	ガレージに収納している車が2台である
	20	バトルの総数が100戦以上になっている
	20	レーサーポスターを持っている
	20	車ポスターを持っている
	20	◎スリム男爵に勝利している
	30	ステッカーを貼った車に乗っている
	30	FIELD1 RANK Bの☆ミッドナイトローズにすべてのバトルで勝利している
	30	サーキットコース図を持っている
	30	ボディーペイントをした車に乗っている
	30	FIELD2 RANK Bの☆フォーエバーナイトにすべてのバトルで勝利している
	30	SPバトルの総数が100戦以上で、C1GPを制覇している
	30	DPバトルの総数が100戦以上で、C1GPを制覇している
	30	RPバトルの総数が50戦以上で、C1GPを制覇している
	30	特殊な通り名を持っている(P23～24を参照のこと)
	10	サスペンション以外の全パーツをチューニングした車に乗っている
	10	5の倍数の日
	15	すべてのコースのピットに入っている(オーバルを除く)

※1：NISSAN「ELGRAND Highway STAR」「CUBE EX」、SUBARU「LEGACY TOURING WAGON GT specB」「LEGACY TOURING WAGON GT-B E-Tune Ⅱ」「IMPREZA SportsWagon WRX」、TOYOTA「NOAH LG Selection」「ESTIMA T AERAS S」「WISH 2.0Z」「bB 1.5Z X Version」、HONDA「Stream Absolute」「STEP WGN G S-Package」「Odyssey Absolute」

本名	通り名	フィールド	ランク	本拠地	CP	NP
倉西　誠一	◎百万石編集長	FIELD 2	RANK C	TIサーキット英田	170000	3500
森沢　信彦	◎喧嘩百段	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	162000	3100
相沢　浩仁	◎若林の黒ヒョウ	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	162000	3800
谷塚　真一	◎アムラージャッキー	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	142000	3600
渡辺　崇	◎ザ・ピンボール	FIELD 2	RANK B	鈴鹿サーキット(西)	190000	2000
秀島　望	◎埼玉の狼★もっしぃ	FIELD 3	RANK C	首都高サーキット(内)	160000	3100
野村　忠司	◎ワゴニストのノマラー	FIELD 3	RANK C	首都高サーキット(内)	145000	3600
原　毅彦	◎サンタアガタの猛牛	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	173000	3355
竹松　健也	◎裏道の竹	FIELD 1	RANK B	鈴鹿サーキット(東)	160000	3160
福田　和宏	◎レインボータイガー	FIELD 1	RANK C	首都高サーキット(外)	165000	3400
飛竜　源之丞	◎カッ飛びの竜	FIELD 2	RANK C	TIサーキット英田	168000	3200
内海　卓也	◎ハマの白豹	FIELD 3	RANK B	日光サーキット	169000	3980
金　寿彦	◎ホワイトリベリオン	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	170000	4000
秋谷　久子	◎スイートハニー	FIELD 3	RANK B	鈴鹿サーキット	173000	4600
石動　太一	◎虹色のドラゴン	FIELD 1	RANK C	首都高サーキット(外)	165000	3400
御付庶　運二	◎カジ編&のぼるっち	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	158000	3000
御付和吾　茶	◎オブワゴ・ちゃー	FIELD 1	RANK C	筑波サーキット	177000	3000
岡野　健次朗	◎嘆きのSIX STAR	FIELD 3	RANK B	首都高サーキット(内)	163000	3500
川崎　隆介	◎ドリ天変臭長	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	170000	2931
安藤　修也	◎ゴン	FIELD 2	RANK C	鈴鹿サーキット(西)	162000	4000
塩谷　公邦	◎僕ちん@塩谷	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	163000	4200
高野　泰昭	◎高野やすP	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	164000	3800
小田原　功	◎やまっち	FIELD 1	RANK B	筑波サーキット	165000	4000
石川　大輔	◎10万kmロータリー	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	166000	3400
鈴木　健大	◎いつでもギリギリ編集者	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	161000	3100
白井　拓也	◎しらゐ	FIELD 3	RANK C	日光サーキット	162000	2929
旭形　安生	◎ガタピシッシ	FIELD 3	RANK B	首都高サーキット(内)	165000	3400
松本　雅	◎ZERO	FIELD 1	RANK A	首都高サーキット(外)	310000	4000
江田島　康久	◎影の謀反者	FIELD 1	RANK A	筑波サーキット	320000	4200
桜庭　宏昭	◎ザ・ルーク	FIELD 1	RANK A	鈴鹿サーキット(東)	330000	4400
森岡　智明	◎下町のターマックキング	FIELD 2	RANK A	大阪環状サーキット	340000	4600
守口　有太	◎ハードリフ	FIELD 2	RANK A	TIサーキット英田	350000	4800
金谷　信一郎	◎ザ・ビショップ	FIELD 2	RANK A	鈴鹿サーキット(西)	360000	5000
土屋　英俊	◎ひたむきな挑戦者	FIELD 3	RANK A	日光サーキット	370000	5200
荒井　啓太	◎ザ・ナイト	FIELD 3	RANK A	鈴鹿サーキット	380000	5400
最終ボス						
不明	UNKNOWN	FIELD 3	RANK A	首都高サーキット(内)	3000000	9999

※1：NISSAN「ELGRAND Highway STAR」「CUBE EX」、SUBARU「LEGACY TOURING WAGON GT specB」「LEGACY TOURING WAGON GT-B E-Tune Ⅱ」「IMPREZA SportsWagon WRX」、TOYOTA「NOAH LG Selection」「ESTIMA T AERAS S」「WISH 2.0Z」「bB 1.5Z X Version」、HONDA「Stream Absolute」「STEP WGN G S-Package」「Odyssey Absolute」

※2：MITSUBISHI「eK SPORT R」、SUZUKI「WAGON R RR-D1」「Cappuccino」「CARRY KA」、DAIHATSU「Copen Active Top」「MOVE CUSTOM RS

■その他のライバルデータ

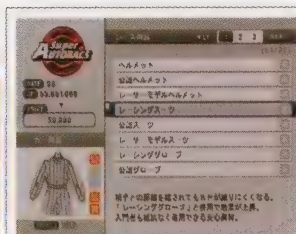
	ライバルポイント	出現条件
	5	軽自動車※2に乗っている
	15	最高出力500ps以上の車に乗っている
	15	最高速度300km/h以上出した車に乗っている
	15	ブランドのパーツを装備した車に乗っている
	10	FIELD2 RANK Bの予告なき強風にいずれかのバトルで勝利している
	5	総走行距離100km以上の車に乗っている
	5	ワゴン、ミニバン※1に乗っている
	15	ボディーペイントをした車に乗っている
	10	すべてのコースのピットに入っている(オーバルを除く)
	5	天気が曇りで路面がWETの日
	5	日数が100日以上になっている
	10	3の倍数の日
	15	エンジン換装をした車に乗っている
	10	レースクイーンポスターを持っている
	5	ステッカーを貼った車に乗っている
	15	すべてのパーツをチューニングした車に乗っている
	5	ワゴン、ミニバン※1に乗っている
	10	スバルの車に乗っている
	15	マフラーのレベルが最大で、車高が最低の車に乗っている
	5	オープンカー※3に乗っている
	15	現在のNPが1000000以上になっている
	15	総走行距離3000km以上の車に乗っている
	10	最高出力500ps以上で、ブレーキのレベルがNORMALの車に乗っている
	15	総走行距離100km未満の車に乗っている
	15	すべてのコースを走行している
	5	HONDA S2000、C-WEST S2000 PROTO TYPE、GENKI S2000のいずれかに乗っている
	10	ワゴン、ミニバン※1に乗っている
	40	C1GPを制覇している
	40	C1GPを制覇している
	40	C1GPを制覇している
	40	C1GPを制覇している
	40	C1GPを制覇している
	40	C1GPを制覇している
	40	C1GPを制覇している
	40	C1GPを制覇している
	0	すべてのライバルをいずれかのバトルで倒している

Limited」、HONDA「BEAT」「LiFE D TURBO」
※3：MAZDA「ROADSTER RS」、「ROADSTER S SPECIAL TYPE 2」、TOYOTA「MR-S S EDITION」、SUZUKI「Cappuccino」、DAIHATSU「Copen Active Top」、HONDA「BEAT」、「S2000」

→COMPLETE DATA

アイテム紹介

ITEM CATALOG

　ここではスーパーオートバックスで購入することのできる全アイテムのデータを紹介する。これらのアイテムを所持していなくてもクリアには問題ないが、うまく利用すれば有利にバトルを進めることができるのだ。

特定のアイテムと組み合わせることで効果が上がるアイテムも存在する。

アイテムデータの見方

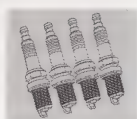
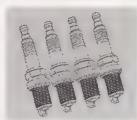
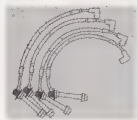
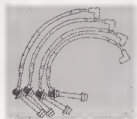
■アイテム

No.	種類	アイテム名	価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象		効果・備考
001	レーシングメット	ヘルメット	70000	C	0	可	可	自分	SP	車接触によるSPダメージ減少
002	レーシングメット	公認ヘルメット	150000	C	6	可	可	自分	RP	壁接触によるRP無敵時間増加
003	レーシングメット	レーサーモデルヘルメット	200000	C	22	可	可	自分	DP	獲得DP増加
004	レーシングスーツ	レーシングスーツ	50000	C	0	可	可	自分	SP	距離によるSPダメージ減少
005	レーシングスーツ	公認スーツ	150000	C	21	可	可	自分	RP	車接触によるRP無敵時間の増加

■アイテム

No.	分類	名称	価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象		効果・備考
006	レーシングスーツ	レーサーモデルスーツ	300000	C	42	可	可	自分	DP	獲得DP増加
007	レーシンググローブ	レーシンググローブ	20000	B	72	可	不可	自分	SP	レーシングスーツと併用で効果アップ
008	レーシンググローブ	公認グローブ	80000	B	192	可	不可	自分	RP	公認スーツと併用で効果アップ
009	レーシンググローブ	レーサーモデルグローブ	600000	B	216	可	不可	自分	DP	レーサーモデルスーツと併用で効果アップ
010	レーシングシューズ	レーシングシューズ	40000	C	26	可	不可	自分	SP	コースアウトによるSPダメージ減少
011	レーシングシューズ	公認シューズ	150000	B	90	可	不可	自分	RP	コースアウトRP無敵時間増加
012	レーシングシューズ	レーサーモデルシューズ	400000	B	108	可	不可	自分	DP	獲得DP増加
013	シート	セミバケットシート	200000	C	34	可	不可	自分	SP	壁接触によるSPダメージ減少
014	シート	フルバケットシート	400000	B	48	可	不可	自分	DP	DP獲得増加
015	シート	カーボン製フルバケットシート	1200000	B	118	可	不可	自分	RP	壁接触によるRP無敵時間増加

■アイテム

No.	分類	名称	価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象		効果・備考
016	シートベルト	4点式シートベルト	100000	―	―	可	不可	自分	SP	セミバケットシートと併用で効果アップ
017	シートベルト	4点式クイックリリースタイプ	150000	―	―	可	不可	自分	RP	カーボン製フルバケットシートと併用で効果アップ
018	レーシングプラグ	ニッケル製プラグ	50000	―	―	可	不可	自分・敵	SP	ライバルへ与えるSPダメージ増加／壁接触によるSPダメージ増加
019	レーシングプラグ	ゴールド製プラグ	70000	―	―	可	不可	自分	DP	DP獲得増加
020	レーシングプラグ	プラチナ製プラグ	100000	―	―	可	不可	自分	RP	壁・車接触によるRP無敵時間増加
021	M.D.Iシステム	M.D.Iシステム	200000	―	―	可	不可	自分・敵	SP	ライバルへ与えるSPダメージ増加／車接触によるSPダメージ増加
022	M.D.Iシステム	高性能M.D.Iシステム	500000	―	―	可	不可	自分・敵	RP	壁接触によるRP無敵時間増加
023	プラグコード	プラグコード	20000	―	―	可	不可	アイテム	SP	M.D.Iシステムと併用で効果アップ
024	プラグコード	高性能プラグコード	80000	―	―	可	不可	アイテム	DP	獲得DP増加
025	スピンターンノブ	アルミ製スピンターンノブ	20000	C	0	可	不可	自分	DP	獲得DP増加

■アイテム

026 スピンターンノブ
チタン製スピンターンノブ

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
80000	A	288	可	不可	自分	DP		

効果・備考: 獲得DP増加

027 油圧式サイドブレーキ
油圧式サイドブレーキ

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
200000	―	―	可	不可	アイテム	DP		

効果・備考: スピンターンノブ・サイドブレーキカバーと併用で効果アップ

028 インナーシュー
スポーツ用インナーシュー

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
70000	B	60	可	不可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考: ブレーキフェード上昇

029 インナーシュー
競技用インナーシュー

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
100000	A	280	可	不可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考: ブレーキフェード上昇

030 サインボード
ブラックボード

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
20000	C	0	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考: 油温・水温上昇警告表示

031 サインボード
チョークボード

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
40000	B	156	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考: ブレーキフェード上昇警告表示

032 サインボード
サインボード

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
60000	A	272	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考: 油温・水温上昇警告表示／ブレーキフェード上昇警告表示

033 補修用品
補修マーカー

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
15000	C	0	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考: 衝突によるコンディション低下減少

034 補修用品
パテ

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
40000	B	240	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考: 衝突によるコンディション低下減少（補修マーカーを購入するまで出現しない）

035 補修用品
補修キット

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
160000	A	416	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考: 衝突によるコンディション低下減少（パテを購入するまで出現しない）

■アイテム

036 シンプル工具セット
工具

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
100000	B	150	可	可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考
補修用品と併用で効果アップ

037 ノーマル工具セット
工具

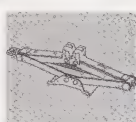
価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
200000	A	248	可	可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考
補修用品と併用で効果アップ

038 デラックス工具セット
工具

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
1000000	A	384	可	可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考
補修用品と併用で効果アップ

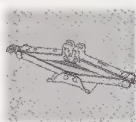
039 小型ジャッキ
ジャッキ

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
70000	C	30	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
ピットで消費する時間を短縮

040 ダルマジャッキ
ジャッキ

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
150000	B	220	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
ピットで消費する時間を短縮

041 油圧ジャッキ
ジャッキ

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
800000	A	332	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
ピットで消費する時間を短縮

042 小型リジッドラック
リジッドラック

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
40000	—	—	可	可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考
ジャッキと併用で効果アップ

043 大型リジッドラック
リジッドラック

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
100000	—	—	可	可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考
ジャッキと併用で効果アップ

044 リジッドラック・スロープ
リジッドラック

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
400000	—	—	可	可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考
ジャッキと併用で効果アップ

045 ブレーキクリーナースプレータイプ
ブレーキクリーナー

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
15000	B	132	可	可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考
インナーシューと併用で効果アップ

■アイテム

ブレーキクリーナー

046 ブレーキクリーナーグリスタイプ

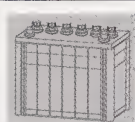
価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
150000	A	376	可	可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考
インナーシューと併用で効果アップ(ブレーキクリーナースプレータイプを購入するまで出現しない)

ブレーキクリーナー

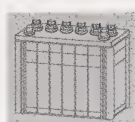
047 ブレーキクリーナーボトルタイプ

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
500000	―	―	可	可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考
インナーシューと併用で効果アップ(ブレーキクリーナーグリスタイプを購入するまで出現しない)

バッテリー

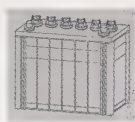
048 ノーマルバッテリー

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
35000	―	―	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
走行距離によるコンディション低下減少／衝突によるコンディション低下増加

バッテリー

049 ハイパワーバッテリー

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
70000	―	―	可	可	自分	SP	DP	RP

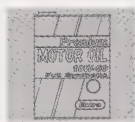
効果・備考
走行距離によるコンディション低下減少／衝突によるコンディション低下増加(ノーマルバッテリーを購入するまで出現しない)

バッテリー

050 ドライバッテリー

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
110000	―	―	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
走行距離によるコンディション低下減少／衝突によるコンディション低下増加(ハイパワーバッテリーを購入するまで出現しない)

エンジンオイル

051 鉱物油

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
50000	C	18	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
走行距離によるコンディション低下減少

エンジンオイル

052 部分合成油

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
120000	B	145	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
走行距離によるコンディション低下減少(鉱物油を購入するまで出現しない)

エンジンオイル

053 化学合成油

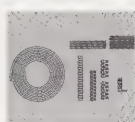
価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
200000	A	424	可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
走行距離によるコンディション低下減少(部分合成油を購入するまで出現しない)

エンジンオイル添加剤

054 エンジンオイル添加剤

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
20000	―	―	可	不可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考
エンジンオイルと併用で効果アップ

アーシングパーツ

055 アーシングケーブル

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
30000	―	―	可	不可	アイテム	SP	DP	RP

効果・備考
バッテリーと併用で効果アップ

■アイテム

056 アーシングパーツ アーシングキット

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
80000	―	―	可	不可	アイテム	SP	DP	RP

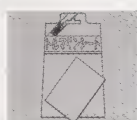
効果・備考
バッテリーと併用で効果アップ

057 燃費向上グッズ トルマリンシート

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
15000	B	78	可	不可	自分	SP	DP	RP

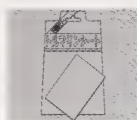
効果・備考
他のアイテムの効果がランダムで発動する

058 燃費向上グッズ エコプラグ

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
20000	B	162	可	不可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
他のアイテムの効果がランダムで発動する

059 燃費向上グッズ エコマグネット

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
60000	―	―	可	不可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
他のアイテムの効果がランダムで発動する

060 燃費向上グッズ エコストーン

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
120000	―	―	可	不可	自分	SP	DP	RP

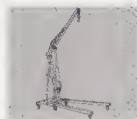
効果・備考
他のアイテムの効果がランダムで発動する

061 燃費向上グッズ エコエコ君

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
200000	―	―	可	不可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
他のアイテムの効果がランダムで発動する

062 整備機械 エンジンクレーン・リフト

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
3500000	B	174	不可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
レストア費用減少

063 整備機械 据え付けエンジンハンガー

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
6000000	A	550	不可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
レストア費用減少（エンジンクレーン・リフトを購入するまで出現しない）

064 空気入れ 手動エアポンプ

価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
20000	C	38	不可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
タイヤダメージを減少

065 空気入れ エアコンプレッサー

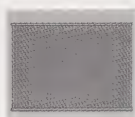
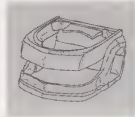
価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象			
100000	B	126	不可	可	自分	SP	DP	RP

効果・備考
タイヤダメージを減少

■アイテム

No.	分類	名称	価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象	効果・備考
066	空気入れ	大型エアコンプレッサー	160000	A	270	不可	可	自分 SP DP RP	タイヤダメージを減少
067	洗車セット	バケツ・シャンプー	15000	B	114	不可	可	自分 SP DP RP	中古車の売却価格増加
068	洗車セット	ワックス	40000	B	210	不可	可	自分 SP DP RP	中古車の売却価格増加(バケツ・シャンプーを購入するまで出現しない)
069	洗車セット	高圧洗浄機	150000	A	454	不可	可	自分 SP DP RP	中古車の売却価格増加(ワックスを購入するまで出現しない)
070	コート剤	コート剤	10000	—	—	不可	不可	自分 SP DP RP	洗車セットと併用で効果アップ
071	ガラスクリーナー	ガラスクリーナー	10000	C	0	可	可	自分 SP DP RP	ドリフトで得られるNP獲得値増加
072	ガラスクリーナー	業務用ガラスクリーナー	20000	B	204	可	可	自分 SP DP RP	ドリフトで得られるNP獲得値増加(ガラスクリーナーを購入するまで出現しない)
073	ガラスクリーナー	化学イオンガラスクリーナー	100000	A	408	可	可	自分 SP DP RP	ドリフトで得られるNP獲得値増加(業務用ガラスクリーナーを購入するまで出現しない)
074	くもり止め	くもり止め	10000	—	—	可	不可	その他 SP DP RP	雨になりにくくなる
075	クッション	クッション	20000	B	180	可	不可	アイテム SP	ヘルメットと併用で効果アップ

■アイテム

No.	名称	価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象				効果・備考
076	フロアカーペット フロアカーペット	20000	B	186	可	不可	アイテム	SP			レーシングシューズと併用で効果アップ
077	マイナスイオン発生器 マイナスイオン発生器	30000	B	228	可	不可	自分	SP			連続バトルでのSP回復値増加
078	空気清浄機 空気清浄機	100000	A	400	可	不可	アイテム	SP			マイナスイオン発生器と併用で効果アップ
079	エアコンフィルター エアコンフィルター	15000	—	—	可	不可	アイテム	SP			マイナスイオン発生器・空気清浄機と併用で効果アップ
080	サイドブレーキカバー サイドブレーキカバー	10000	B	102	可	不可	アイテム	DP			スピンターンノブと併用で効果アップ
081	ドリンクホルダー ドリンクホルダー	15000	A	304	可	不可	自分	DP			DPノーミスボーナス+α
082	衝突防止センサー 衝突防止センサー	100000	A	256	可	不可	自分	RP			RPが減点されにくくなる(無敵時間を延ばす)
083	レーダー ノーマルレーダー	60000	B	84	可	不可	自分	SP	DP	RP	マップの表示範囲の変更
084	レーダー GPSレーダー	160000	A	336	可	不可	自分	SP	DP	RP	マップの表示範囲の変更
085	芳香剤 芳香剤	10000	B	138	可	不可	敵	SP	DP	RP	ライバルの感情変化が起きやすくなる

■アイテム

No.	名称	価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象				効果・備考
086	消臭剤 消臭剤	10000	B	144	可	不可	敵	SP	DP	RP	ライバルの感情変化が起きにくくなる
087	コインホルダー コインホルダー	15000	B	222	可	不可	自分	SP	DP	RP	獲得CP+1000(1日の終わりに加算)
088	アームレスト アームレスト	100000	A	392	不可	不可	自分	SP	DP	RP	装備枠1追加
089	バックミラー バックミラーミニサイズ	16000	B	54	可	不可	車	SP	DP	RP	バックミラーを変更
090	バックミラー バックミラービッグサイズ	50000	B	112	可	不可	車	SP	DP	RP	バックミラーを変更
091	お守り 商売繁盛お守り	10000	C	0	可	不可	自分	SP	DP	RP	獲得CP増加
092	お守り 交通安全お守り	20000	B	234	可	不可	自分	SP	DP	RP	ドリフトで得られる獲得NP増加
093	お守り メンタルお守り	15000	—	—	可	不可	自分	SP			SPゲージ+500000
094	お守り ドリフトお守り	15000	—	—	可	不可	自分	DP			獲得DP+100(判定ごとに)
095	お守り ペナルティお守り	15000	—	—	可	不可	自分	RP			RP回復値増加+5

■アイテム

No.	分類	名称	価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象				効果・備考
096	ポスターA	レースクイーンポスター	20000	B	80	不可	可	敵	SP	DP	RP	特定ライバルを出現させる
097	ポスターA	レーサーポスター	30000	B	100	不可	可	敵	SP	DP	RP	特定ライバルを出現させる
098	ポスターB	サーキット風景ポスター	15000	C	0	不可	可	敵	SP	DP	RP	特定ライバルを出現させる
099	ポスターB	車ポスター	30000	B	122	不可	可	敵	SP	DP	RP	特定ライバルを出現させる
100	ポスターB	サーキットコース図	60000	A	260	不可	可	敵	SP	DP	RP	特定ライバルを出現させる
101	ホビーコレクション	模型	60000	B	96	不可	可	自分	SP	DP	RP	スポンサーイベントに参加しやすくなる
102	ホビーコレクション	模型コレクション	100000	B	198	不可	可	自分	SP	DP	RP	スポンサーイベントに参加しやすくなる(模型を購入するまで出現しない)
103	ホビーコレクション	ラジコン	200000	A	320	不可	可	自分	SP	DP	RP	スポンサーイベントに参加しやすくなる(模型コレクションを購入するまで出現しない)
104	リング	サバイバル	—	—	—	可	不可	自分	SP			自分のSPゲージ90%カット・敵のSPに大ダメージを与える/◎灼熱の嵐を倒すと入手
105	リング	ドリフト	—	—	—	可	不可	自分	DP			獲得DP50%アップ、ただしDP計測区間でミスをすると獲得ポイントが0になる/◎イリュージョンBを倒すと入手

■アイテム

No.	分類	名称	価格	ランク	ポイント	装備	レイアウト	効果対象	効果・備考
106	リング	ジェネラス	—	—	—	可	不可	自分 RP	車接触と逆走時のみ減点の対象になる／RP最大値-50／◎暗黒メモリアルを倒すと入手
107	歴戦の証	ランクCトロフィー	—	—	—	不可	可	———	ランクCを制すると入手
108	歴戦の証	ランクBトロフィー	—	—	—	不可	可	———	ランクBを制すると入手
109	歴戦の証	ランクAトロフィー	—	—	—	不可	可	———	ランクAを制すると入手
110	歴戦の証	C1GPトロフィー（SP）	—	—	—	不可	可	———	C1GPのSPバトルを制すると入手
111	歴戦の証	C1GPトロフィー（DP）	—	—	—	不可	可	———	C1GPのDPバトルを制すると入手
112	歴戦の証	C1GPトロフィー（RP）	—	—	—	不可	可	———	C1GPのRPバトルを制すると入手
113	キャビネット	小型キャビネット	—	—	—	不可	可	自分 SP DP RP	カー用品装備枠を1個追加
114	キャビネット	中型キャビネット	—	—	—	不可	可	自分 SP DP RP	カー用品装備枠を1個追加（小型キャビネットを入手するまで出現しない）
115		大型キャビネット	—	—	—	不可	可	自分 SP DP RP	カー用品装備枠を1個追加（中型キャビネットを入手するまで出現しない）

RACING BATTLE C1 GRAND PRIX Official guide book
レーシングバトル C1 グランプリ 公式ガイドブック

2005年6月14日 初版発行

発行人 浜村 弘一
編集人 青柳 昌行
編集長 坂本 武郎
副編集長 澄田 雅範
業務部 神田 雅代
印刷 図書印刷株式会社

STAFF

執筆 中野 信二
石原 徹也(有限会社ITプロダクション)
鹿子木 陽一(有限会社ITプロダクション)

装丁・デザイン 石川 明子(ファミ通書籍編集部)

マップ製作 ミシェルみずはし(スタジオエスプリ)

撮影 内藤 敬仁
写真 伊藤 嘉啓(P.058、P.100)

編集 石橋 宏資(ファミ通書籍編集部)

校正 古川 香苗
坂口 哲也

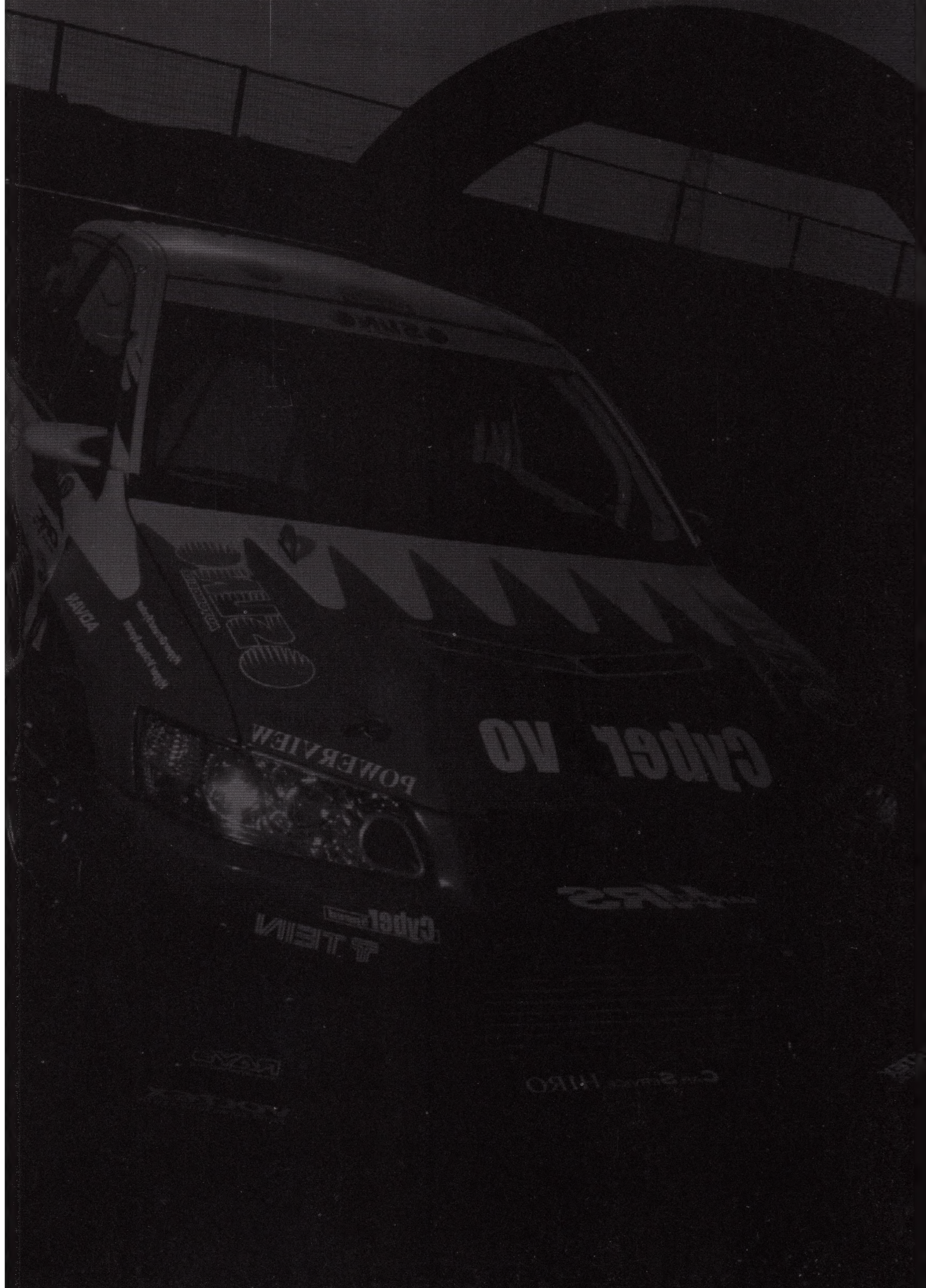
協力 元気株式会社
株式会社サン自動車工業
Garage HRS(有限会社 エイチアールエス)

発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
電話 0570-060-555(代表)

◆本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先◆
エンターブレイン カスタマーサポート
電話:0570-060-555(受付時間は土日祝日を除く12:00~17:00)
メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp

ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

本体価格はカバーに表示してあります。
ISBN4-7577-2335-0

Printed in JAPAN

ISBN4-7577-2335-0

C0076 ¥1300E

エンターブレイン
定価 本体1300円 +税

RACING BATTLE C1 GRAND PRIX Official guide book

レーシングバトル C1 グランプリ 公式ガイドブック

ISBN4-7577-2335-0

C0076 ¥1300E

エンターブレイン
定価 本体1300円 +税

RACING BATTLE C1 GRAND PRIX Official guide book

レーシングバトル C1 グランプリ 公式ガイドブック

最速の称号を得るために必要な情報を完全網羅!!

Chapter 1 .....システムガイド — 『レーシングバトル』を楽しむために役立つ基本情報をわかりやすく紹介!!

Chapter 2 .....クエストモード攻略 — 各バトルに関する情報や通り名、ポイントのシステムまでを詳細に解説!!

Chapter 3 .....チューニングレクチャー — 全チューニング項目の解説に加え、各種セッティングのノウハウを伝授!!

Chapter 4 .....ドライビングレクチャー — 車の基本構造や運動特性から走り方のテクニックまでをくわしく掲載!!

Chapter 5 .....コース紹介 — 本作で走行できる全コースでのタイムアタック、ドリフト走行法を指南!!

Chapter 6 .....全データ解説 — 完全クリアに役立つ全登場車種、ライバル、アイテムの詳細データを公開!!